Manual de instrucciones

Casino Gabinete - WB4, V3

Merkur Ideal Instrucciones • Diagrama de cableado • Menú de servicio

MERKUR
GAMING, GERMANY

Indicaciones generales

Las **máquinas recreativas Merkur Gaming** son productos modernos que cuentan con tecnología autómata.

Se han utilizado los componentes electrónicos más avanzados del mercado. Por consiguiente, se ha podido obtener el máximo rendimiento del micro-procesador utilizando un espacio mínimo.

El diseño modular ofrece unas opciones para el mantenimiento que hasta el momento no se habían obtenido.

¡Precaución!

Para evitar que se produzcan daños personales y para conservar las condiciones de la garantía sólo el personal técnico cualificado deberá realizar los trabajos de mantenimiento sobre la máquina.

La información contenida en este documento puede modificarse en cualquier momento sin previo aviso sin responsabilidad alguna por parte de Merkur Gaming.

Sin el consentimiento explícito por escrito de Merkur Gaming este manual no podrá ser utilizado para otros propósitos que no sean la utilización personal por parte del comprador y no podrá reproducirse o transportarse de forma electrónica, o mecánica, mediante fotocopias o grabaciones.

© **Copyright** del contenido del programa.
(Propiedad única y exclusiva del fabricante).

Explicación de los pictogramas

Este símbolo indica que podrá encontrar información adicional en otros capítulos de este manual.

Este símbolo indica que podrá encontrar información adicional en otros capítulos de este manual.

Este símbolo indica que se trata de un punto de menú que cuenta con otros ajustes o indicaciones.

Índice de contenidos

Indicaciones generales 1
Indicaciones de seguridad 2-4

Información general
-- Características 5
-- Manipulación 6-7
Datos técnicos 8

Puesta en marcha del aparato
-- Rutina de conexión 9
-- Prueba rápida del aparato 9
-- Primer llenado del hopper 10

Display de mensajes
-- Mensajes de error 11
Ajustes de fábrica / Reinicio 12

Funciones de los interruptores de llave
-- Borrar estadísticas actuales 13
-- Cargar el resumen de juegos 13
-- Modificar volumen 13
-- Pago manual 13
-- Llave de crédito 14
-- Llenado del hopper 14
-- Llave electrónica 14
-- Llave de caja 14

Recaudación y lectura
-- sin impresora 15
-- con impresora 16
-- Software de la impresora 17
Llenado del hopper tras un vaciado 18-19
Programa de prueba de monedas 20
Activar alarma de servicio 21
Actualización de software 22
Ajustes del gestor de monedas 23
Impresora de recibos 24
Calibración pantalla táctil / Prueba 25
Protocolos de datos 26
Estadística Cashless 27

Conexión Jackpot 28
-- Treasure Mania

Diagrama de cableado 29

Menú de servicio
-- F10 hasta FA0 30-44

Notas 44-45

La documentación técnica (manual de instrucciones, descripción del juego) contiene indicaciones fundamentales y pasos de trabajo para tener en cuenta y para su aplicación durante el montaje/instalación/puesta en marcha. La documentación técnica deberá estar en todo momento disponible durante el montaje.

Todos los trabajos realizados para el transporte, el montaje y la puesta en marcha, así como los trabajos de reparaciones deberán realizarse por parte de **personal técnico cualificado** (en conformidad con las normativas IEC 364 ó CENELEC HD 384 ó DIN VDE 0100 e IEC 664 ó DIN VDE 0110).

El personal técnico cualificado puede definirse en lo referente a estas indicaciones de seguridad fundamentales como aquellas personas que cuentan con la experiencia y cualificación necesaria para llevar a cabo la instalación, el montaje, la puesta en marcha y el control del producto.
Cada una de las personas encargadas del montaje y de la puesta en marcha deberán haber leído y comprendido el manual de instrucciones previamente.

Para evitar que se produzcan daños y situaciones de peligro, deberán tenerse en cuenta las indicaciones de seguridad locales correspondientes (por ejemplo: VDE 0100 para Alemania). Además de estas indicaciones de seguridad, deberán aplicarse también las directrices obligatorias para la prevención de accidentes (UVV). También serán de aplicación las directrices de trabajos de seguridad y técnicos.

No asumiremos responsabilidad alguna con respecto a posibles accidentes o lesiones debido a una utilización inadecuada, un uso adverso a las indicaciones y un montaje arbitrario. Los montajes arbitrarios y la realización de modificaciones sobre la máquina quedan prohibidos por motivos de seguridad.
Se recomienda la utilización de piezas de repuesto originales del fabricante.

Señalizaciones
Las indicaciones de seguridad se encuentran caracterizadas mediante símbolos de peligro.

Advertencia / Peligro
Señalización de peligro en conformidad con la normativa DIN 4844 - W9

Precaución, corriente eléctrica
Señalización de peligro en conformidad con la normativa DIN 4844 - W8

Indicaciones / Consejos
Señalización de indicaciones o consejos generales para la práctica. Los pasos de trabajo se encuentran numerados en secuencias

Control tras el suministro

El dispositivo se deberá examinar directamente tras el suministro para comprobar que no se hayan producido daños durante el transporte. Todos los daños detectados deberán registrarse en el albarán de transporte correspondiente y se deberán notificar tras la recepción de la mercancía.

Retirar el embalaje del material para el montaje. Si el enchufe a la red no se encontrase en conformidad con las normas del país, de deberá colocar un enchufe adecuado en el cable de red.

Precaución. Peligro por descarga eléctrica
La conexión del enchufe deberá realizarse únicamente mediante un técnico en electricidad. La no observación de estas indicaciones podría ponerle en peligro a usted y a otras personas.

Transporte, montaje, puesta en marcha

Selección del lugar de montaje y transporte
El montaje y la puesta en marcha deberán realizarse dentro de lugares cerrados y secos. Antes de realizar el transporte al lugar de montaje, se deberán comprobar los medios y las posibilidades de transporte. El dispositivo deberá ser transportado por un número adecuado de personas. Se deberá tener precaución con los componentes móviles de la carcasa o con los dispositivos de iluminación
.
El dispositivo deberá colocarse sobre una superficie llana y consistente. No cubrir los orificios de ventilación. Se deberá dejar una distancia con la pared suficiente (por lo menos 10 cm).

No colocar el dispositivo cerca de:
Vías de emergencia como por ejemplo salidas de emergencia, vías para los servicios de bomberos, etc.
Contenedores con materiales inflamables, agua o productos químicos.
Fuentes de calor como por ejemplo radiadores, aperturas de dispositivos de climatización, o lugares en los que incida la luz directa solar.

La temperatura ambiente en el lugar de colocación no deberá superar los 40°C.
El dispositivo no deberá quedar sometido a cargas que puedan causar interferencias o defectos en las funciones del mismo, por ejemplo: vibraciones muy fuertes, acumulaciones de grandes cantidades de polvo o suciedad, luz directa solar, fuentes de calor, lluvia, humedad, cargas magnéticas u ondas de radiofrecuencia.

Directamente en el lugar de colocación del dispositivo deberá haber una toma para enchufe instalada en conformidad con las normativas, con toma de tierra y con protección. No sobrecargar el circuito que se encuentra en el interior del dispositivo.
Colocar el cable de red y el cable de conexión de forma que nadie pueda tropezar con ellos. La no observación de estas indicaciones podría provocar lesiones graves personales o daños en el cableado.

El cable de red y el cable de conexión no deberán ser doblados ni sometidos a una tensión excesiva, ya que podrían producirse daños en el aislamiento, afectando por consiguiente a la corriente pudiendo provocar cortocircuitos y a su vez incendios.

Montaje
Proceder al montaje del dispositivo. No se deberán realizar trabajos de ningún tipo si la máquina está conectada a la alimentación eléctrica. Por lo tanto, la máquina no deberá enchufarse hasta que el proceso de montaje haya finalizado completamente.

Llevar a cabo el montaje siempre con varias personas, asegurar las piezas principales siempre con la ayuda de otras personas, utilizar medios de ascenso como por ejemplo escaleras de mano.
Proteger las estructuras y los segmentos individuales contra vuelcos.

Puesta en marcha
Antes de la puesta en marcha se deberá comprobar que todos los enchufes están correctamente conectados. Se deberán comprobar además todos los cables con protección a tierra de todas las partes de metal afectadas.
La confusión de enchufes podría causar una avería en el dispositivo. Los daños de este tipo no entran dentro de la garantía.

La instalación eléctrica deberá realizarse siguiendo las directrices aplicables correspondientes (como por ejemplo: protecciones, cableado con protección a tierra). Para conocer los datos eléctricos del dispositivo, ver la placa de tipo.
Antes de proceder a la conexión, se deberá comprobar que el dispositivo está correctamente motado y fijado.

En el caso de producirse ruidos anormales, humos u olores desagradables tras la conexión, sacar inmediatamente el enchufe y en ninguno de los casos volver a utilizar el dispositivo en este estado.

Inspección, cuidados, mantenimiento

Advertencia. Peligro por descarga eléctrica

Nunca deberán realizarse trabajos en el dispositivo mientras éste se encuentre conectado a la corriente eléctrica.Antes de abrir el dispositivo, éste deberá estar desenchufado. No se deberán realizar nunca conexiones o desconexiones en el interior del dispositivo si éste se encuentra conectado a la corriente eléctrica.
Las reparaciones deberán también realizarse con el dispositivo desconectado de la corriente eléctrica.

Indicaciones de mantenimiento

Para la limpieza, desconectar el dispositivo y desenchufar de la corriente eléctrica.
Limpiar la carcasa con un paño suave y húmedo (no mojado). No utilizar medios de limpieza con contenido en alcohol o disolventes.

¡Advertencia!

Este dispositivo contiene una batería de litio. Esta batería no deberá abrirse, quemarse o someterse a temperaturas superiores a 60ºC. Tampoco podrá volver a cargarse.
El desecho deberá realizarse en conformidad con las directrices nacionales.

Características de la máquina recreativa

☑ • Estructura periférica inteligente con puertos de conexión industriales estándar. (USB, Ethernet, RS 432).

☑ • Tecnología de software moderna, que hace uso del entorno Windows XP para una programación estructurada y un control sencillo.

☑ • Almacenado de programas sobre módulos de almacenamiento Standard Compact Flash.

☑ • Procesador INTEL Pentium, acelerador gráfico 3D, driver gráfico para Windows XP (Direct Draw), CRT 1280 x 1024 @16bpp 60Hz, sistema integrado CPU 800 MHz - 2.0 GHz, encapsulado EBGA 432, sin ventilador para CPU, Windows XP (embebido).

☑ • Copiadora altamente desarrollada y protección frente a manipulaciones.

☑ • Las funciones como el test automático o las fechas de contabilidad ofrecen grandes ventajas para el usuario.

☑ • La reducción de los componentes mecánicos permite que los intervalos de mantenimiento sean más espaciados.

☑ • El diseño de las piezas constructivas permite realizar un cambio rápido de Hopper, placa base, unidad de suministro energético, etc.

☑ • Una de las tarjetas de sonido integradas en la placa base permite generar sonidos a partir de muestras.

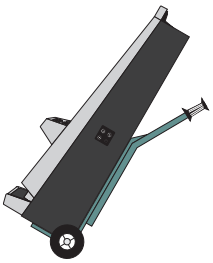
☑ • Todas las piezas utilizadas en estas máquinas se seleccionan con una gran diligencia y garantizan el elevado nivel de calidad de este producto fabricado en Europa.

Medidas de seguridad

☑ • Las piezas constructivas en el sistema de bus se controlan de forma precisa desde la placa base incluso durante el juego. Las funciones de error que puedan producirse durante el juego, se muestran en una pantalla TFT. (Código I).

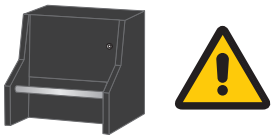
Daños durante el transporte

Los daños de transporte deberán reclamarse inmediatamente, registrarse en un albarán de transporte y ser confirmados por el encargado del suministro. El fabricante no se responsabilizará de los daños producidos durante el transporte.



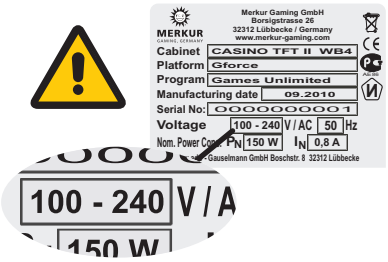
Montaje de la base

Antes de la puesta en marcha deberá comprobarse que la máquina está fijada firmemente a la base suministrada o a una base similar, de esta manera se evita que la máquina vuelque.



Tensión de servicio

Antes de poner en funcionamiento la máquina recreativa, deberá comprobarse la tensión de red. La tensión de servicio admisible se encuentra indicada en la placa de tipo situada en la parte trasera del aparato, en la parte superior izquierda.

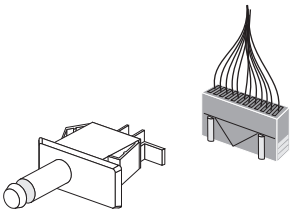


Enchufe

La máquina recreativa deberá utilizarse únicamente en lugares secos y conectada a enchufes con toma de tierra en conformidad con las normativas vigentes.

Conectores

Antes de la puesta en marcha, se deberá comprobar que todos los conectores estén correctamente enchufados. La confusión de conectores podría causar una avería en el dispositivo. Los daños de este tipo quedan excluidos de la garantía.



Trabajos en el dispositivo

Antes de realizar trabajos sobre el dispositivo, éste deberá estar desenchufado de la red.
Sólo se deberán sustituir los grupos constructivos cuando se encuentran libres de tensión.
Deberán utilizarse sólo piezas originales.
Las reparaciones deberán realizarse únicamente por parte de personal técnico cualificado.

Antes de la puesta en marcha del dispositivo, deberá haberse leído con detenimiento el manual de instrucciones.

❶ Verificar llaves del dispositivo

2 x llaves (puerta frontal) - 2 x llaves opcional
2 x llaves (caja de la CPU)
6 x llaves (interruptor de tipo llave)
2 x llaves (aceptor) opcional
2 x llaves (base) opcional

❷ Conexión a la red

Abrir la puerta frontal del dispositivo de juego y sacar el cable de conexión a la red del dispositivo.
La conexión a la red se realiza mediante un tomacorriente situado en la parte trasera de la fuente de alimentación.
El interruptor de conexión se encuentra en la fuente de alimentación de la máquina

❸ Rutina de conexión

Durante las rutinas de conexión se realiza al mismo tiempo una prueba sobre la RAM y sobre la capacidad de almacenaje. Todos los errores de función que pudieran producirse se codificarán y se mostrarán en la pantalla TFT.

información adicional

Ver también páginas 9 + 11

❹ Verificación de la máquina recreativa

Los controles exhaustivos llevados a cabo durante la fabricación garantizan un elevado nivel de calidad. No obstante, durante el transporte podrían aflojarse algunas conexiones de cables.
Un gran número de rutinas de verificación y control respaldan al usuario realizando una comprobación del dispositivo o una detección de errores detallada.

información adicional

Ver también página 9

❺ Ajustes de fábrica

De fábrica, la máquina se entrega con una serie de ajustes por defecto, que en caso de necesidad, pueden adaptarse en los correspondientes menús dependiendo de los requisitos lugar de instalación.

información adicional

Ver también página 12

❻ Llenar hopper (opcional)

Para la puesta en marcha no es necesario llenar el hopper de la máquina recreativa con monedas. El ajuste de fábrica por defecto es de 0 monedas.

información adicional

Ver también página 10

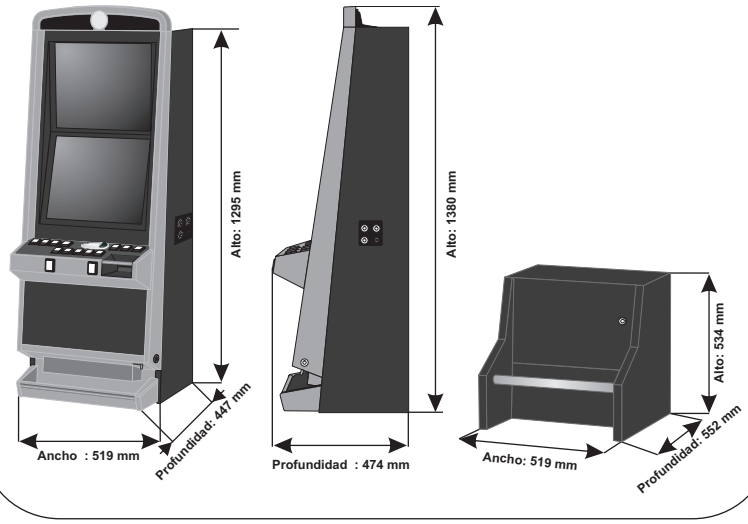
❼ Números de identificación

Para una mejor identificación durante una recaudación con una impresora de datos pueden asignarse a las máquinas unos números de identificación.

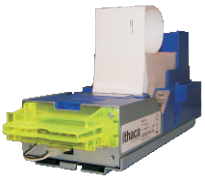
(Menú F53) Nº del lugar de instalación:_ _ _ _
(Menú F54) Nº de máquina:_ _ _ _ _ _ _ _

información adicional

Ver también página 36



ejemplo Merkur Dispenser 100



ejemplo Ithaca EPIC 950L

ejemplo JCM UBA-34

ejemplo Azkoyen DS2

ejemplo Azkoyen Hopper U

Dimensiones y peso

Carcasa:
(sin luz superior)

Alto:	1380 mm
Ancho:	519 mm
Profundidad:	474 mm
Peso:	110 kg

(sin base)

Base:
(no incluida en el volumen de suministro)

Alto:	534 mm
Ancho:	519 mm
Profundidad:	552 mm

Consumo energético:
NPC 150 W

Bombillas:
Cátodo frío máx. 725 mA
LED multicolor

Impresora de recibos (opcional)
(sólo para su utilización con el aceptor JCM UBA-10)

Tipo: Ithaca EPIC 950L
(más modelos previa solicitud)

Unidad para monedas, hopper:
(opcional)

Comprobador de monedas
Tipo: Azkoyen DS2
(más modelos previa solicitud)

Hopper
Tipo: Azkoyen Hopper U
(más modelos previa solicitud)

Aceptor (selección opcional)
Tipo: JCM EBA-34 / UBA10
Tipo: MEI Cashflow
Tipo: Innovative Techn. NV 200
Tipo: Merkur Dispenser 100

Rutina de conexión

Durante la rutina de conexión el sistema arranca. En esta fase se comprueban los grupos constructivos y la placa base (Fig.1). Si la rutina de conexión se realiza sin errores, se conecta en el modo publicitario (pantalla de inicio) o en caso de que el interruptor de servicio se encuentre en la posición media se conecta en el menú de servicio. El menú de servicio se inicia mediante el programa de prueba **F31**.(Fig.2)

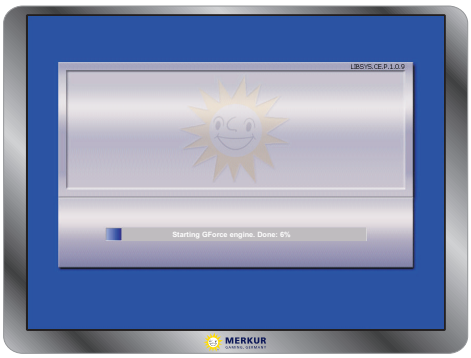


Fig. 1

Test rápido de la máquina

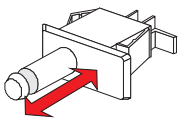
Un auto-test integrado respalda al técnico mediante una comprobación rutinaria y rápida del estado del dispositivo. Uno a continuación de otro, se iniciarán los siguientes programas de pruebas.

- Prueba de fallos
- Prueba de bombillas

Iniciar el test:

- **Iniciar el programa SERVICIO** (abrir puerta frontal)

- El menú Servicio se mostrará en la pantalla TFT.



Presione brevemente una vez el interruptor blanco SERVICIO situado bajo la puerta frontal para iniciar el test automático.

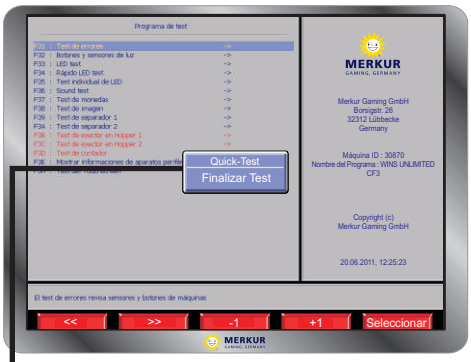


Fig. 2

- Se comprobarán las bombillas, los sensores foto eléctricos, los micro interruptores y la capacidad de función de las teclas.

- Si se detectan errores en las funciones, éstos se codifican y se muestran en la pantalla TFT.

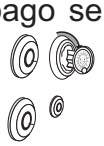
Si el interruptor de servicio está defectuoso o bloqueado no podrá iniciarse la prueba automática. Seleccionar el test de fallos en el menú F31.

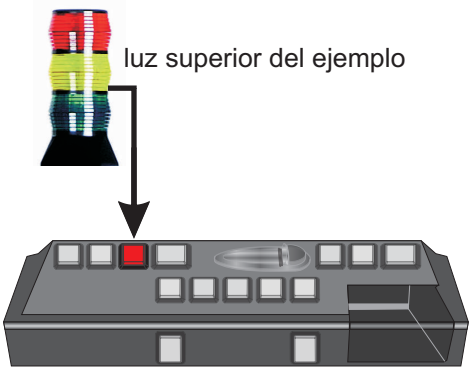
Funciones de la luz superior

- El LED rojo se ilumina cuando el dispositivo se encuentra en modo Error o Servicio.

- El LED amarillo se ilumina cuando se presionan las teclas de servicio. (Llamar al encargado)

- El LED verde se ilumina cuando se presiona la tecla de pago y el pago se realiza cuando se gira la llave de encargado.





luz superior del ejemplo

Llenar Hopper

Si el llenado del Hopper no se realiza correctamente, se producirán discrepancias con los datos estadísticos.

Ajustes de fábrica:

Valor inicial del Hopper = **0 monedas**
(Menú F59) (ajustable desde 0 - 9999)
Valor máximo del Hopper = **1000 monedas**
(Menú F57) (ajustable desde 100 - 1000 y lleno)

- Cierre la máquina de juego y abra la puerta. 1
- Desconectar el dispositivo de la corriente. 2
- Desmontar la bandeja para las monedas. 3
- Sacar Hopper. 4
- Introducir en el Hopper la cantidad exacta de monedas que previamente se ha ajustado en el punto de menú de Servicio F59. Se deberá tener en cuenta, que el valor definido en F59 se ha confirmado (activado) en el punto de menú Servicio F5B. (Manual página 36)
- **Volver a colocar el** Hopper hasta que éste encaje. 4
- Volver a colocar la bandeja para las monedas. 3
- Conectar el dispositivo de juego a la corriente eléctrica. 2
- Cerrar la puerta y el dispositivo de juego. 1
- El primer llenado de monedas finaliza en este punto.

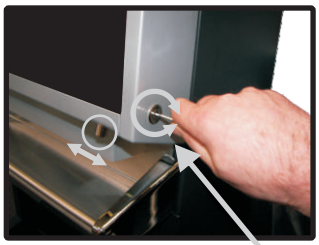
Si se modifican los valores del Hopper introducidos en F59, el llenado de monedas deberá realizarse teniendo en cuenta el nuevo valor introducido.

Si se modifican los valores introducidos en Hopper INI F59, los nuevos valores deberán activarse/confirmarse tras el ajuste en F5B.

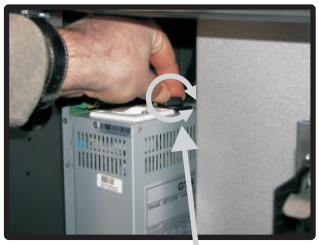
Durante el juego quedará registrado el número de monedas introducido por el jugador mediante el software y al mismo tiempo esta cifras se añadirán a las estadísticas.

Si el número de monedas introducido durante el juego sobrepasa el valor máximo o alcanza la capacidad máxima del Hopper, las monedas del Hopper se desviarán al cajón de monedas.

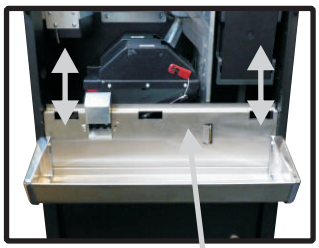
Azkoyen Hopper U



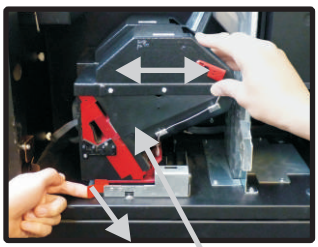
Derecha 1



2



3



4

Control de fallos durante el juego

Durante la rutina de conexión del dispositivo de juego y también durante el juego, la máquina y las unidades de pago/Hopper se controlan de forma permanente mediante un microprocesador central.

Si se detecta un error, éste se codifica y se muestra en la pantalla como **"CÓDIGO-I"**.

Significado de los mensajes de error:

CÓDIGO I	Significado	Solución
# 2	Error matemático	Reiniciar dispositivo
# 3	Error matemático	Reiniciar dispositivo
# 4	Error matemático	Reiniciar dispositivo
# 5	Falta texto DLL	Sustituir tarjeta CF
# 6	Error general	Sustituir tarjeta CF
# 9	Fallo en el controlador de monedas	Comprobar conexiones
# 14	Moneda introducida de forma errónea	Activar conexión automática del comprobador de monedas (sólo NRI) comprobador de monedas (B1)
# 15	Error comprobador de monedas	
# 101	Memoria llena	Reiniciar el dispositivo
# 102	Datos de la RAM dañados	Reiniciar dispositivo; si se vuelve a producir el fallo sustituir tarjeta CF
# 103	Datos de la RAM dañados	Reiniciar dispositivo; si se vuelve a producir el fallo sustituir tarjeta CF
# 107	Error interfaz de serie	Reiniciar el dispositivo
# 109	Error símbolos gráficos	Sustituir tarjeta CF
# 110	El sistema de juego no se puede reiniciar	Sustituir tarjeta CF
# 111	Error en los periféricos	Reiniciar dispositivo; si se vuelve a producir el fallo sustituir tarjeta CF
# 112	Error general	Sustituir tarjeta CF
# 115	Error NVRAM	Reiniciar dispositivo; si se vuelve a producir el fallo sustituir placa base
# 117	Error en los periféricos	Reiniciar dispositivo; si se vuelve a producir el fallo comprobar cables de conexión
# 118	Alive-Poll-Timeout	Comprobar grupos periféricos
# 119	Datos erróneos G-Bus	Intento de manipulación
# 120	Alarma de asistencia	Sustituir tarjeta CF
# 123	BIOS dañada	Reiniciar dispositivo; si se vuelve a producir el fallo sustituir placa base
# 124	Error luz de barrera sin pagos activos	Intento de manipulación en la bandeja de monedas

Ajustes de fábrica

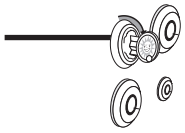
De fábrica, el dispositivo de juego viene dotado con unos ajustes que garantizan el funcionamiento correcto del juego.
Si fuese necesario, para adaptarse a los diferentes requisitos del lugar de colocación, pueden realizarse modificaciones en los ajustes del menú.

Modifique los ajustes de fábrica únicamente, cuando se haya informado de los efectos de dichas modificaciones.

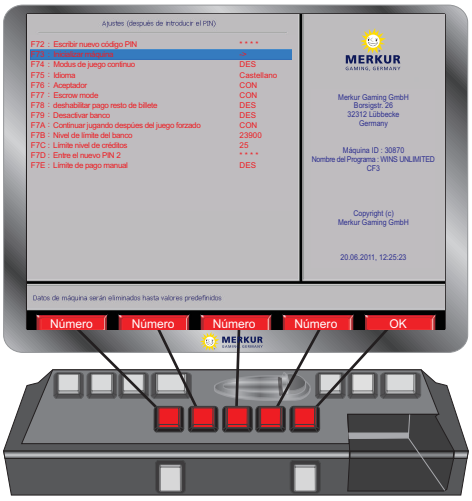
Reinicio del dispositivo de juego

Reinicio del dispositivo de juego en el menú F73

- Girar el interruptor de llave (Llave de operación)

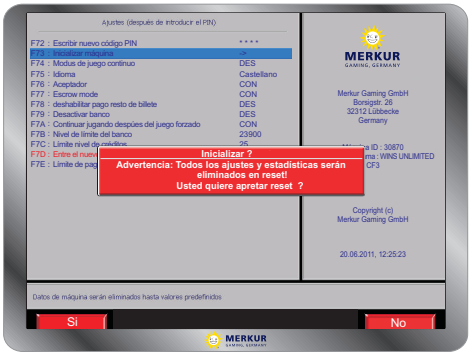


- El Menú Servicio **F11** aparece en la pantalla TFT.
- Con la **tecla ">>"** pasar al menú **F71**.
- Con la **tecla "+1"** pasar al menú **F73** y presionar la **tecla "Seleccionar"**.



Escribir PIN
****

- Introducir el **PIN** y confirmarlo mediante la tecla **"OK"** (Ajustes de fábrica 1,2,3,4)
- Confirme F73 pulsando la tecla "Seleccionar



Inicializar ?
Advertencia: Todos los ajustes y estadísticas serán eliminados en reset!
Usted quiere apretar reset ?

- Confirmar mediante la tecla **"Sí"**.
- El dispositivo se reiniciará.

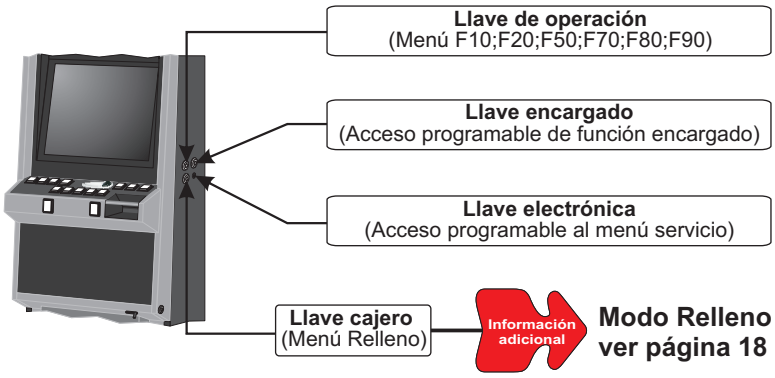
Inicializar
Inicialización con éxito.
La máquina hace un reinicio.
Por favor esperar ...

- La disponibilidad para el juego se volverá a restablecer de forma automática.

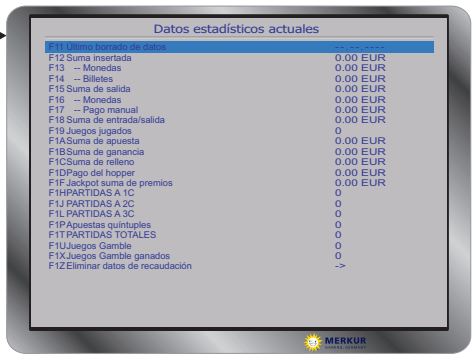
Inicializar
Inicialización es OK.

Durante un reinicio todos los ajustes de fábrica se vuelven a establecer. Los datos momentáneos de la caja se pierden.

Funciones del interruptor de llave

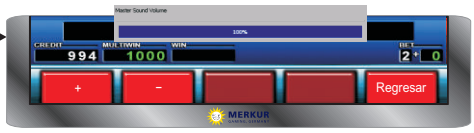


Estadísticos actuales: En el menú de inicio girar el interruptor de llave **"Llave encargado"** y presionar la tecla **"Estadística Jackp"**. La pantalla cambia al menú Servicio **F11.** Ahora pueden leerse los datos estadísticos actuales.
Si en el menú servicio **F7U** está activo el punto de menú **Borrar estadística**, los datos pueden borrarse. Para finalizar el menú, girar el interruptor de llave a la posición inicial. (Los datos perpetuos del contador F80 se conservan tras el borrado).


Datos estadísticos actuales
F11 Ultimo borrado de datos
F12 Suma insertada 0.00 EUR
F13 -- Monedas 0.00 EUR
F14 -- Billetes 0.00 EUR
F15 Suma de salida 0.00 EUR
F16 -- Monedas 0.00 EUR
F17 -- Pago manual 0.00 EUR
F18 Suma de entrada/salida 0.00 EUR
F19 Juegos jugados 0
F1A Suma de apuesta 0.00 EUR
F1B Suma de ganancia 0.00 EUR
F1C Suma de relleno 0.00 EUR
F1D Pago del hopper 0.00 EUR
F1F Jackpot suma de premios 0.00 EUR
F1H PARTIDAS A 1C 0
F1J PARTIDAS A 2C 0
F1L PARTIDAS A 3C 0
F1P Apuestas quintuples 0
F1T PARTIDAS TOTALES 0
F1U Juegos Gamble 0
F1X Juegos Gamble ganados 0
F1Z Eliminar datos de recaudación
MERKUR

Diario de juegos: Girar el interruptor de llave **"Llave encargado"** y presionar la **tecla "Diario de juegos"**. Mediante la **tecla "Recuperación"** pueden mostrarse los últimos 100 juegos sobre la pantalla. Esta función puede no estar disponible en esta máquina. Con la **tecla "Eventos"** se muestran eventos especiales como por ejemplo ganancias elevadas o partidas gratuitas (función sólo disponible sobre el juego seleccionado, no en el menú de selección). Mediante la **tecla "Listas de sucesos"** se accede al menú principal de sucesos. Aquí pueden cargarse listas de billetes, puerta de la caja, puerta principal y pagos. Para finalizar el menú, girar el interruptor de llave a la posición inicial.

Sonido: Girar el interruptor de llave **"Llave encargado"** y presionar la **tecla "Sonido"**. El volumen puede elevarse mediante la **tecla "+"** o descenderse con la **tecla "-"**. Mediante la **tecla "Regresar"** se puede salir de este menú y los ajustes quedan guardados.



Pago manual: (sólo disponible, si en el menú servicio **F7E** se ha puesto una cantidad). Girar el interruptor de llave **"Llave encargado"** y presionar la **tecla "Supervisión"**. Mantener presionada la tecla **"Pago"** durante aprox. 5 segundos, hasta que aparezca la confirmación en la pantalla y el pago se realice. Los créditos se borrarán y se guardarán en la estadística como pago manual.
(Ajuste de fábrica: pago manual desactivado)

Los puntos de menú dependen en parte del juego y del país. Pueden modificarse o pueden no activarse.

Créditos con llave: (sólo si en los menús de servicio F7x está disponible y activado). Girar el interruptor de llave **"Llave encargado"** y presionar la tecla **"Supervisión"**.
Si se presiona la tecla **"Adición"** se accederá al menú Crédito. Mediante las teclas iluminadas sobre el panel de teclas o mediante la pantalla táctil se pueden registrar los créditos con diferentes valores: créditos de 10000, 1000, 100, 10. La contabilización en el panel de crédito comienza una vez se haya vuelto a girar el interruptor de llave.

Recarga de Hopper: (sólo si en los menús de servicio F7x está disponible y activado). Girar el interruptor de llave **"Llave encargado"** y presionar la **tecla "Supervisión"**.
Si se vuelve a presionar la **tecla "Relleno"** el dispositivo entrará en el modo de llenado y por consiguiente pueden introducirse las monedas. A continuación, finalizar el proceso con la **tecla "Rellenar"**.

Llave electrónica: (sólo si está disponible) Mediante la **"E-Key"** en el menú **F9H** pueden ajustarse algunas propiedades.

(Encargado, Contabilidad, vaciado del Hopper, Ninguna)
Si a la E-Key se le asigna otra propiedad en el menú F9H, ésta sólo será válida en la máquina actual. La misma E-Key puede colocarse en otros dispositivos con diferentes propiedades.

Pueden registrarse y activarse varias llaves con diferentes propiedades, en el menú Nº de llave puede verse qué E-Key se encuentran disponibles.

Encargado: propiedades como Llave encargado
Contabilidad: Menú F10, F20, F50, F70, F80, F90, FA0
Vaciado Hopper: F10, F20, F80, vaciar/rellenar Hopper
Ninguna: sin función

Llave caja: Los datos de estadísticas actuales en el menú F10, los contadores perpetuos en el menú F80 y el vaciado / llenado del Hopper se muestran en el menú. Además, en el menú F20 se encuentran los puntos de contenido del Hopper; las monedas y los billetes en la caja son visibles. Además también es posible realizar un vaciado del Hopper (tras la activación en el menú F7F) y el llenado mediante la llave de caja.

- Girar el interruptor de llave (El Menú de Servicio F11 aparecerá en la pantalla)

- Mediante la **tecla ">>"** acceder al menú **F91**
- Mediante la **tecla "+1"** saltar al punto de menú **F9H**.
- Presionar la **tecla "Selección"**.
- Introducir el PIN y presionar la **tecla "OK"** (Ajustes de fábrica 1,2,3,4)
- Confirmar mediante la **tecla "Selección"**
- Enchufable **E-Key**

- El menú de la configuración será demostrado en la exhibición del TFT.

Los puntos de menú dependen en parte del juego y del país. Pueden modificarse o pueden no activarse.

Recaudación y lectura *(sin impresora)*

Durante una recaudación o durante la impresión de un recibo mediante una impresora de datos debe garantizarse una manipulación correcta, sobre todo, si se desean obtener unos datos estadísticos correctos.

Proceda siguiendo la siguiente secuencia:

- **Recaudación**
- **Lectura**
- **Llenado**

Recaudación

- Abrir la puerta del dispositivo y la puerta de la base.
- Vaciar todos los cajones

Lectura

- Girar el interruptor de llave de operación. (El menú Servicio F11 se ilumina en la pantalla)
- Anote los valores del contador mecánico
- Si fuera necesario anote los datos estadísticos más importantes para su empresa en

  Menú F10 (Datos estadísticos actuales)
  Menú F20 (Mostrar datos estadísticos)
  Menú F80 (Datos eternos)

- Mediante la **tecla "+1"** ir al punto de menú **F1U** y confirmar mediante la **tecla "Seleccionar"**. Los datos de caja momentáneos se borran, se trasladan al contador perpetuo **F80** y al mismo tiempo los datos de caja actuales se introducen en el menú **F11** (últimos datos borrados).

Llenado

- Si durante la recaudación se registrase una cantidad de monedas reducida en el Hopper, entonces se recomienda llenar el Hopper en el modo **Relleno.** Cuando se rellenan las monedas que faltan a mano en el Hopper se deberá comprobar que las especificaciones de estado del Hopper se muestren como en el **Menú F59**. Si se introducen otras cantidades de monedas como se muestra en el **Menú F59**, se deberán actualizar los nuevos valores en el **Menú F59** y a continuación confirmar el nuevo estado de llenado del Hopper en el **Menú F5B** para que los datos estadísticos puedan actualizarse.

Información adicional

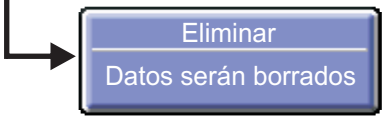
Para más información ver página 18

Si no se sacan monedas del Hopper, los datos estadísticos quedarán falseados.

Menú F10

F11 Último borrado de datos
F12 Suma insertada
F13 -- Monedas
F14 -- Billetes
F15 Suma de salida
F16 -- Monedas
F17 -- Pago manual
F18 Suma de entrada/salida
F19 Juegos jugados
F1A Suma de apuesta
F1B Suma de ganancia
F1C Suma de relleno
F1D Pago del hopper
F1F Jackpot suma de premios
F1H PARTIDAS A 1C
F1J PARTIDAS A 2C
F1L PARTIDAS A 3C
F1P Apuestas quíntuples
F1T PARTIDAS TOTALES
F1U Juegos Gamble
F1X Juegos Gamble ganados
F1Z Eliminar datos de recaudación

Los puntos de menú dependen en parte del juego y del país. Pueden modificarse o pueden no activarse.



Mensaje mostrado como confirmación

Recaudación y recibos *(con impresora)*

Durante una recaudación o durante la impresión de un recibo mediante una impresora de datos debe garantizarse una manipulación correcta, sobre todo, si se desean obtener unos datos estadísticos correctos.

Dependiendo del tipo de impresiones estándar, las **“Recaudaciones”** pueden ajustarse mediante los siguientes modos de impresión en el **Menú F51**:

- **Recaudación**
  Imprime los datos estadísticos actuales.
- **Contador permanente** (datos eternos)
  Imprime los datos actuales del contador perpetuo.
- **Copia de la recaudación**
  Imprime una copia de la última recaudación.
- **Estadística del juego** (datos jugador)
  Imprime una estadística de juego actual.
- **Códigos I** (Mensajes de error)
  Imprime los Códigos I almacenados.
- **Jackpot** (sólo cuando se ha conectado un Jackpot)
  Imprime los datos actuales del Jackpot.

Información adicional

Para más información ver página 11

Recaudación - Recibos Llenado

- Abrir la puerta del dispositivo y de la base.
- Vaciar todos los cajones

> ***Si se realiza una impresión de los datos con borrado, todos los datos momentáneos de la caja se borran de forma automática y se almacenan en el contador perpetuo.***

- Conecte la impresora de datos al puerto serie y espere a que comience la impresión.

Al abandonar el menú servicio el modo de impresión vuelve de forma automática al ajuste de fábrica **“Recaudación".**
Si durante la recaudación se registrase una cantidad de monedas reducida en el Hopper, entonces se recomienda llenar el Hopper en el modo **Relleno**.
Cuando se rellenan las monedas que faltan a mano en el Hopper se deberá comprobar que las especificaciones de estado del Hopper se muestren como en el **Menú F59**. Si se introducen otras cantidades de monedas como se muestra en el **Menú F59**, se deberán actualizar los nuevos valores en el **Menú F59** y a continuación confirmar el nuevo estado de llenado del Hopper en el **Menú F5B** para que los datos estadísticos puedan actualizarse.

Información adicional

Para más información ver página 18

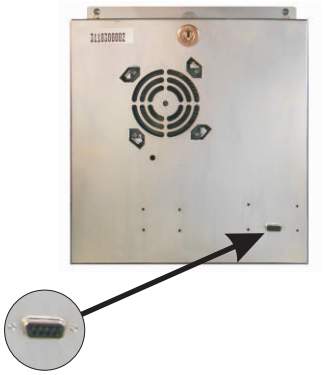
Software de impresión (Impresora VDAI)

El software **“VDAI Printer”** puede descargarse desde la página web de **(www.merkur-gaming.com)**.

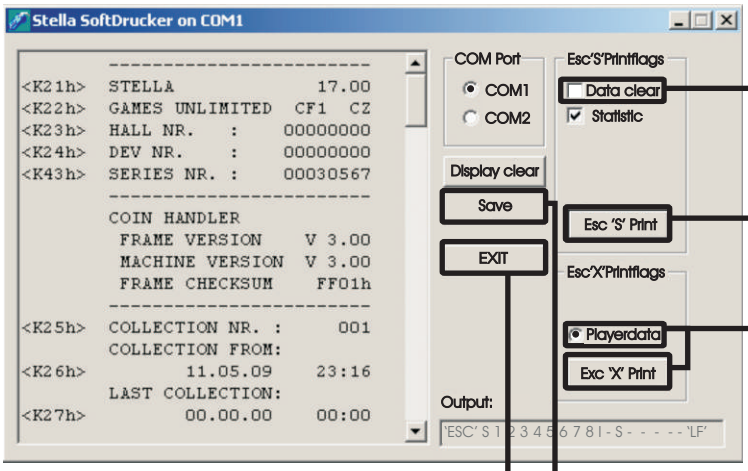
El acceso a la zona de descargas está protegido y sólo podrán acceder clientes de Merkur Gaming.

Conecte su ordenador **(Com1 / puerto serie)** mediante un cable de serie al dispositivo que se va a leer **(Puerto para la impresora Fig. 1.)**.

Iniciar la aplicación **“Impresora VDAI”**



(Fig1.)



¡Advertencia! Si no se quita la confirmación del campo **“Data Clear”**, todos los datos estadísticos se borrarán en el menú **F10**.

Si se presiona la tecla **“ESC ´S´ Print”** todos los datos estadísticos actuales aparecerán en la ventana izquierda.

Para emitir un recibo con los datos de jugadores es necesario activar el campo **“Playerdata”** (datos de jugadores). Para la transmisión de datos deberá presionarse la tecla **“ESC ´X´ Print”**, los datos leídos se muestran en la ventana izquierda bajo las estadísticas.

Presionar la tecla **“Save”** (guardar) para guardar los datos en su ordenador.

Si se presiona la tecla **“EXIT”** (salir) se finaliza el programa.

Llenado del Hopper (tras un vaciado por pago)
Modo de Relleno

Si durante el modo de juego se produce el proceso de pago y a continuación aparece el mensaje **“Pago hopper vacío ...”** en la pantalla del dispositivo de juego, indica que el Hopper se ha vaciado.

Pago
Hopper vacío. No es posible hacer un pago. Por favor llamar al servicio.

El pago no ha podido finalizarse, la cantidad restante permanecerá mostrada en la pantalla.

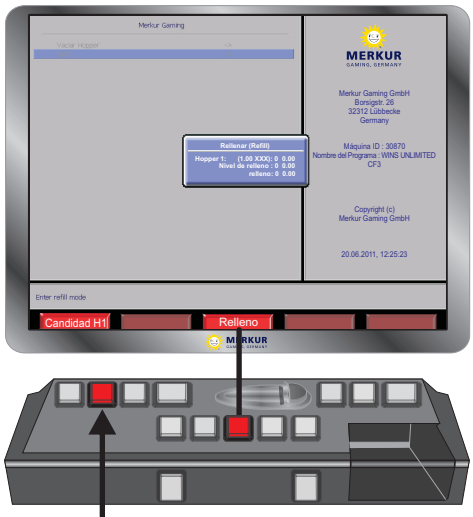
Si no se introduce la cantidad a pagarse el proceso deberá volver a repetirse.

En el modo Relleno se deberá llenar el Hopper hasta que se alcance el valor máximo de monedas para el Hopper configurado en el menú F57.

Llenar Hopper en modo Relleno

- Girar el interruptor de llave caja.
- Mediante la **tecla ">>"** desplazarse hasta el menú Relleno.
- Confirmar mediante la **tecla “Seleccionar"**.

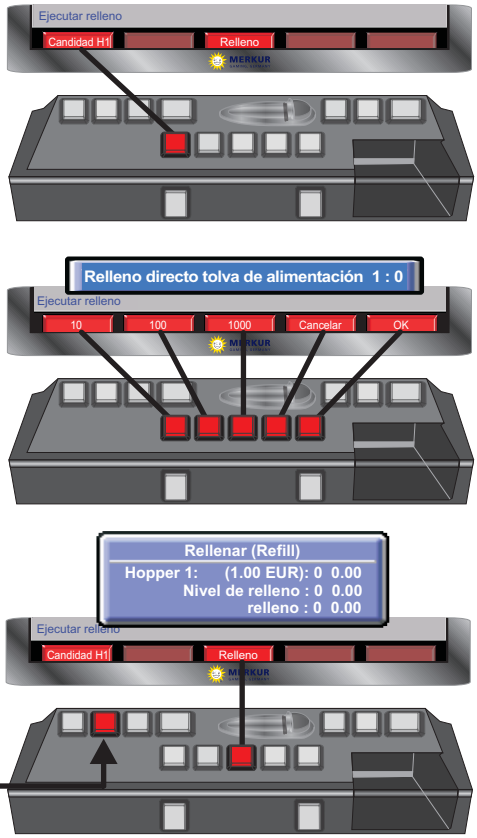
Rellenar (Refill)
Hopper 1: (1.00 EUR): 0 0.00 Nivel de relleno : 0 0.00 relleno: 0 0.00



- Introducir las monedas necesarias para el pago. (ver también llenado directo del Hopper página 19)
- Presionar la **tecla "Relleno"** y girar el interruptor de llave.
- Presionar la **tecla “Pago”** y continuar con el proceso de pago.
- El dispositivo de juego ya está preparado para continuar funcionando.

Llenado directo del Hopper
(abrir puerta del dispositivo)

- Para proceder al llenado directo del Hopper **presionar la tecla "Cantidad H1"**. (La puerta debe estar abierta)
- Seleccionar el valor y confirmar mediante la **tecla "OK".**
- Llenar el Hopper con la cantidad de monedas seleccionada.
- Presionar la **tecla "Rellenar"**, girar el interruptor caja y cerrar la puerta de la máquina.
- Presionar la **tecla "Pago"** y continuar con el proceso de pago.
- El dispositivo de juego ya está preparado para continuar funcionando.

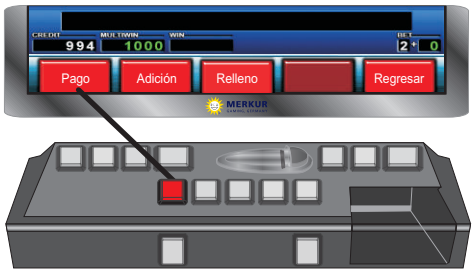


Si no se introduce la cantidad a pagarse el proceso deberá volver a repetirse.

En el modo Relleno se deberá llenar el Hopper hasta que se alcance el valor máximo de monedas para el Hopper configurado en el menú F57.

Pago manual (Handpay)

Durante el pago manual no se borrarán los créditos de la pantalla, ni de los contadores mecánico y electrónico, y **se mostrarán en el recibo de datos.**



Información adicional

Para más información ver página 13

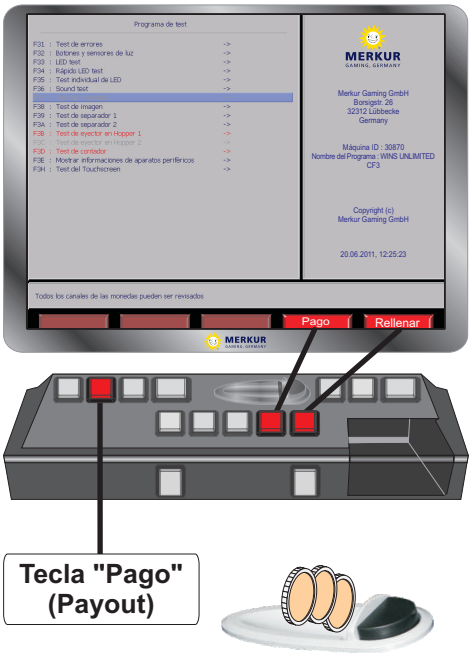
Programa de prueba de monedas

El programa de prueba de monedas es una rutina de asistencia que puede respaldar tanto al técnico como al usuario en los trabajos de mantenimiento y en la detección de errores.

Cargar el programa de prueba de monedas

- Abrir dispositivo.
- Cargar el programa SERVICIO **F37**.
  En la pantalla aparecerá en menú de prueba de monedas.
  Sólo podrán pagarse o rellenarse las monedas que caigan dentro del Hopper.

  Advertencia. Las monedas o billetes introducidos en la prueba de monedas sólo quedarán registrados por los contadores electrónicos, ya que los contadores mecánicos quedan desactivados en la prueba de monedas.
- Introducir monedas.
  La selección de monedas se realiza siguiendo los ajustes configurados en el menú Gestor de monedas y se muestran en la pantalla.
- Mediante la **tecla "Pago"** se realiza el pago de las monedas introducidas en el Hopper. Las monedas no quedan registradas en los datos estadísticos.
- Mediante la **tecla "Relleno"** se realiza el relleno de las monedas introducidas en el Hopper y se contabilizarán en los menús correspondientes **F1J** y **F8J**.
- Tras el pago/relleno se cargará de forma automática el menú principal y la prueba de monedas habrá finalizado.
- Cerrar el dispositivo y ya estará listo para su funcionamiento.



Tras la introducción de monedas no se deberá presionar el interruptor Servicio. De lo contrario, las monedas se añadirán al recuento estadístico.

Las monedas que caigan en el cajón se añadirán a los datos estadísticos y quedarán contabilizadas. No podrán expulsarse.

Durante la prueba del aceptor todos los billetes introducidos se añadirán a los datos estadísticos y quedarán contabilizados. No podrán expulsarse.

Conectar alarma de SERVICIO (CON)

La alarma de SERVICIO puede activarse en el punto de menú de Servicio **F52**. (Ajuste de fábrica **DESCONECTADA**)

Girar el interruptor de llave **operación** y moverse mediante la **tecla ">>"** al menú **F51**.

A continuación avanzar con la **tecla "+1"** al punto de menú **F52**.

Presione la **tecla "Seleccionar"** e introduzca un **Código PIN**. (Ajuste de fábrica 1,2,3,4)

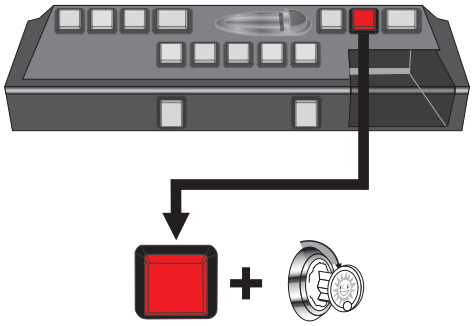
Mediante la **tecla "Seleccionar"** se puede conectar y desconectar la alarma.

Para el personal de servicio que necesite abrir la puerta del dispositivo de juego, por ejemplo para acceder al menú SERVICIO deberá mantener presionada la tecla que se muestra en la imagen para desbloquear la alarma.

Una vez que se cierre el dispositivo la alarma volverá a quedar activa.

Si se abre la puerta asegurada (alarma activa) y no se presiona la tecla indicada, la alarma se activará.

Llave de operación



Mantener la tecla presionada y abrir la puerta

Actualización de software (Upgrade)

Actualización con una tarjeta CF

Advertencia: Los datos estadísticos generales se borrarán de forma definitiva tras la actualización.

- Abra la máquina y apáguela con el interruptor.
- Retire la vieja tarjeta CF de la placa principal. (Fig.1)
- Inserte la nueva tarjeta CF con la versión actualizada del programa en la placa principal.
- Encienda la máquina.

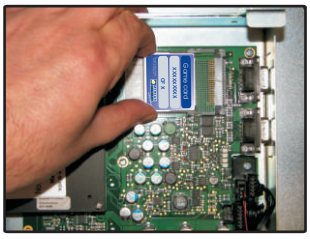
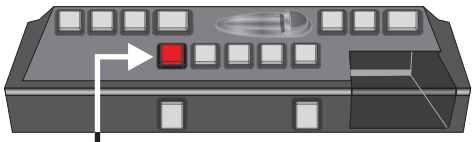
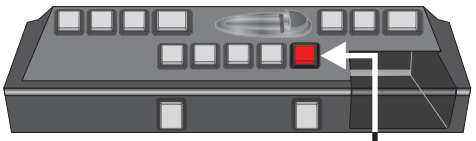


Fig.1



Presione una vez el botón iluminado.



Mantenga presionado durante 3 segundos el botón que titila.

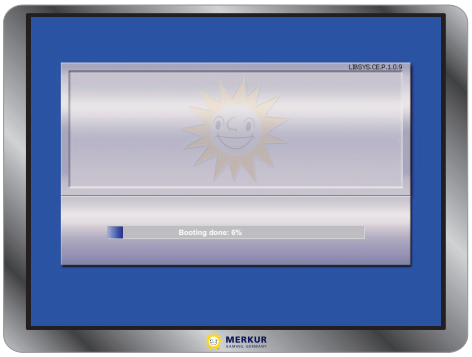


Fig.2

Fig.3

ATENCIÓN

Vd. está a punto de ejecutar una actualización de software. Se pierden todos los datos disponibles.

Si desea continuar seleccione "OK" y mantenga pulsada la tecla parpadeante por 3 segundos.

OK | Interrupción

ATENCIÓN

Vd. está a punto de ejecutar una actualización de software. Se pierden todos los datos disponibles.

Si desea continuar seleccione "OK" y mantenga pulsada la tecla parpadeante por 3 segundos.

1

OK | Interrupción

ATENCIÓN

Vd. está a punto de ejecutar una actualización de software. Se pierden todos los datos disponibles.

Si desea continuar seleccione "OK" y mantenga pulsada la tecla parpadeante por 3 segundos.

Upgrade

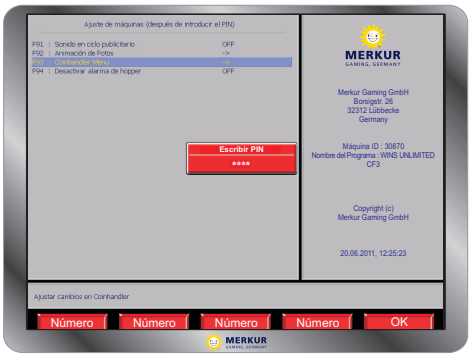
- La actualización comenzará y todos los módulos con una versión anterior serán actualizados con la nueva versión del programa.
- La máquina se reiniciará. Aguarde un momento.(Fig.2)
- Después del reinicio ingrese su PIN y presione el botón **«OK»** (Fig. 3)
  (el código predeterminado es 1,2,3,4)
- El proceso de actualización está completo.

Menú del gestor de monedas (Coinhandler)

El Menú Gestor de monedas es un servicio de rutina que le permite al técnico o al usuario, activar los diferentes datos de monedas, ajustes o borrarlos completamente. De esta manera queda garantizado que el dispositivo de juego se configure en función de los requisitos correspondientes.

Introducir ajustes para el gestor de monedas:

- Girar el interruptor de llave
  (El Menú de Servicio F11 aparecerá en la pantalla)
- Mediante la **tecla ">>"** acceder al menú **F91**
- Mediante la **tecla "+1"** saltar al punto de menú **F93**
- Presionar la **tecla "Seleccionar"**
- Introducir el PIN y presionar la **tecla "OK"**
  (Ajustes de fábrica 1,2,3,4)
- Confirmar mediante la **tecla "Seleccionar"**



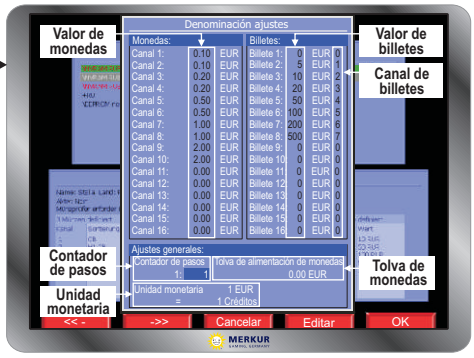
El menú gestor de monedas aparecerá en la pantalla. La **entrada sombreada de color verde** en el menú es el gestor de monedas que se encuentra **activo**.

Las **entradas rojas** son los gestores de monedas que **no se encuentran activos** pero que se encuentran almacenados en la NVRam. Estos gestores de monedas pueden activarse mediante la **tecla "Colocar activo"**.

El resto de las entradas deberán almacenarse en primer lugar en la NVRam mediante la **tecla "Copiar"**, para que puedan activarse mediante la **tecla "Colocar activo"**.

Para obtener información sobre los diferentes gestores de monedas moverse por las entradas mediante las **teclas "+1 ó -1"**. En la ventana inferior se mostrará más información sobre el gestor de monedas.

Un nuevo archivo del gestor de monedas puede ser ajustado en el punto del menú **"Users Settings"**, los valores de ajuste pueden ser configurados en el punto del menú **"Ajustes generales"**. Si el verificador de monedas o el verificador de billetes no es seleccionado automáticamente, pueden los valores correspondientes a cada canal ser configurados como monedas y billetes. El nuevo archivo del gestor de monedas debe ser activado a través la **tecla "Colocar activo"**.



Para finalizar el menú gestor de monedas presionar la **tecla "OK"**. Todos los ajustes realizados quedarán ahora almacenados.

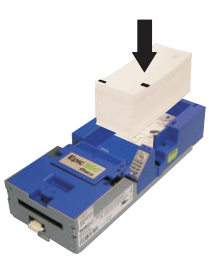
Mediante la activación de un nuevo archivo de gestor de monedas se producirá un reinicio automático.

Advertencia: Los datos estadísticos actuales se borrarán si el archivo de gestor de monedas activado difiere de las monedas ajustadas anteriormente.

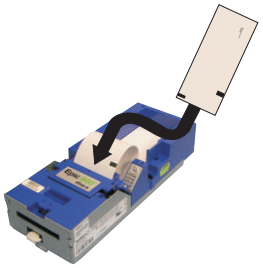
Colocación de papel / Llenado

Colocar el papel tal y como se muestra en la figura **(Fig.1)** e introducir por la ranura de alimentación **(Fig.2)**, durante este proceso la impresora deberá permanecer conectada, ya que el papel se coloca de forma automática.

> ***Advertencia: si el papel se introduce por el lado incorrecto, se producirá un mensaje de error.***



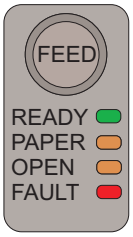
(Fig.1)



(Fig.2)

Estado de los LED (Fig.3)

READY - PREPARADA (Verde)
PAPER - PAPEL (Naranja)
OPEN - ABIERTA (Naranja)
FAULT - ERROR (Rojo)



FEED - Alimentación emisión de un recibo en blanco

Estado	READY LED	PAPER LED	OPEN LED	FAULT LED
Listo para funcionamiento	ON	OFF	OFF	OFF
Abrir cubierta papel	ON	OFF	ON	OFF
Deslizar impresora	ON	OFF	Parpadea	OFF
Recibos todos	ON	ON	OFF	OFF
Recibos casi todos	ON	Parpadea	OFF	OFF
Error temperatura	Parpadea	OFF	OFF	Parpadea
Atasco de papel	ON	OFF	OFF	Parpadea
Error RAM	Parpadea2	OFF	OFF	ON
Error recibo	Parpadea4	OFF	OFF	ON

(Fig.3)

Impresión de prueba

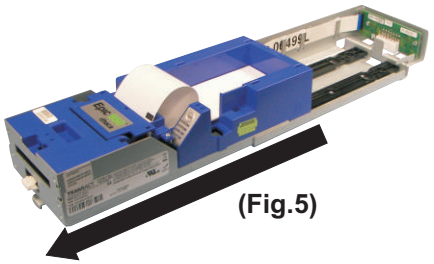
Se puede imprimir un recibo de prueba en el menú de servicio **F3U (Fig.4)**.

La recepción de los recibos impresos puede comprobarse en el servicio menú **F37**.

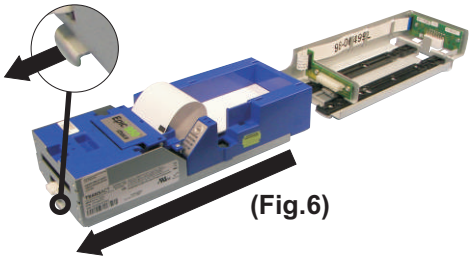
(Fig.4)

Montaje y desmontaje

Desconectar el dispositivo y deslizar la impresora de recibos hacia delante hasta el tope **(Fig.5)**, a continuación tirar de la palanca de la salida de papel en la dirección de la flecha y sacar la impresora de recibos hacia delante **(Fig.6)**.



(Fig.5)

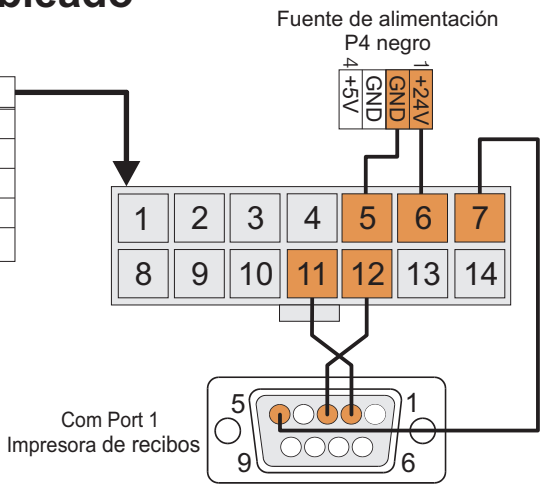


(Fig.6)

Conexión cableado

Conector cesión

PIN #	FUNCIÓN
5	GND
6	+24V DC
7	GND
11	RS232 RxD
12	RS232 TxD

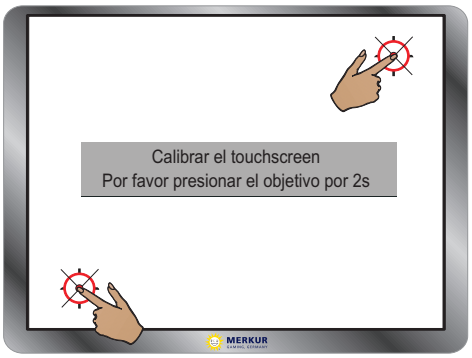


Calibración

El punto de menú F3F ofrece la posibilidad de calibrar la pantalla táctil (ajustes), en caso de que se haya modificado por circunstancias externas o haya perdido su función correcta.

Calibración de la pantalla táctil

- Abrir el interruptor de la puerta y mediante la **tecla “>>”** ir al **menú F31.**
- Mediante la **tecla “+1”** ir al **menú F3F** y confirmar mediante la **tecla “Seleccionar”**.
- En el campo inferior izquierdo de la pantalla aparecerá una cruz **(Fig.1)**, que deberá presionarse y mantenerse presionada durante un mínimo de 2 segundos. Si el proceso se realiza correctamente, la cruz pasará al lado superior derecho de la pantalla, aquí también deberá presionarse y mantenerse presionada durante un mínimo de 2 segundos.
- Si el proceso se realiza correctamente la cruz desaparece y se mostrará el menú de servicio.
- La calibración puede comprobarse en el **menú F3H** (Test del Touchscreen).



(Fig.1)

Prueba de la pantalla táctil

Si se toca la superficie de la pantalla táctil la cruz puede controlarse **(Fig.2)**, si la posición de la cruz difiere de la posición del dedo, la pantalla táctil deberá volver a calibrarse de nuevo (F3F Calibrar el touchscreen).

(Fig.2)

Protocolo SGS (Sistema Synot GSM / Synot GSM Systém) 1

- **Número de dispositivo** ajustable entre 1 y 127 para la identificación del dispositivo.

Protocolo SAS

(Sistema decontabilidad de tragamoneda / Slot Accounting System) 2

- **Estado** estado informativo sobre la conexión del dispositivo.
  Down = Dispositivo sin conexión
  Up = Dispositivo conectado
- **Números de dispositivo** ajustable entre 1 y 127 para la identificación del dispositivo.
- **Denominación** ajustes de los precios actuales en función de los archivos de gestión de monedas definidos en F93.
- **Lagacy Handpay -** Para una correcta registro de handpay en diferentes sistemas en línea necesario.
- **Logfile** - Se protocoliza la comunicación entre el aparato y el sistema en línea (inactivo tras la desconexión de la red).

Protocolo AFT

(Transferencia avanzada de fondos / Advanced Fonds Transfer)

- **Transferencias desbloqueadas** el dispositivo debe bloquearse antes de realizar la transferencia de datos desde el servidor.
- **Nº dispositivo** introducción de un número de 10 dígitos para la identificación del dispositivo (para que aparezca por ejemplo en el recibo impreso con la impresora de recibos)
- **Límite Cashless In** pagos realizados por el dispositivo hasta el límite establecido.
- **Límite Cashless Out** pagos de la tarjeta chip hasta la cantidad establecida. Los importes superiores al valor establecido se abonarán mediante pago manual.

TiTo (Ticket In / Ticket Out)

- **Ticket In (Recepción) -** recepción de recibos. (Activo/Inactivo)
- **Ticket Out (Validación) -** emisión de recibos. (Activo/Inactivo)
- **Tipo de validación -** comprobaciones específicas del fabricante del sistema de los recibos.
  Sistema: por ejemplo S.I.P
  (El recibo se comprueba mediante el sistema)
  Aumento de la seguridad = Atronic Systems
  (El recibo se comprueba mediante la máquina)
- **ID de la máquina no establecida -** se utiliza únicamente para el sistema “de seguridad añadida” y se emite de forma automática mediante el servidor.
- **Límite Ticket In -** Admisión de recibos hasta alcanzar el límite definido.
- **Límite Ticket Out -** emisión de recibos hasta alcanzar el límite definido. Las cantidades superiores al valor establecido se abonarán mediante pago manual.

Mediante la activación de un protocolo de datos el punto de menú F9J se activa de forma automática (Ver manual página 42).

VLT (Terminales de vídeo lotería) 3

- **Estado** - desconectado / conectado (Información del estado sobre la conexión del dispositivo).
  Desconectado = no hay conexión
  Conectado = conectar dispositivo
- **ID del dispositivo -** introducción de un número de 10 dígitos para la identificación del dispositivo. (Introducción del número de serie + ID del dispositivo). Cada número deberá introducirse sólo una vez en la red.
- **Dirección IP -** las direcciones IP se asignan de forma automática por el servidor y no pueden modificarse.
- **Dirección MAC -** muestra las tarjetas de red con las direcciones MAC (sólo muestra).
- **Total Coin In -** muestra la suma total introducida (sólo muestra).
- **Total Coin Out -** muestra la suma de monedas salientes (sólo muestra).

Statistics (Estadisticas cashless) 4
Para más información ver el manual Pág. 27

Medidores AFT
(Estadística mediante tarjeta por chip)

Cashable IN - pago de puntos / créditos por parte del jugador / pago normal

Restricted IN - pago de puntos / créditos bajo supervisión / no hay pagos

Non Restricted IN - pago de puntos / créditos bajo supervisión / pagos normales
Total IN - suma de todos los pagos

Cashable OUT - pago de puntos / créditos por parte del jugador / pago normal

Restricted OUT - pago de puntos / créditos bajo supervisión / no hay pagos

Non Restricted OUT - pago de puntos / créditos bajo supervisión / pago normal

Total OUT - suma de todos los pagos

Medidores TiTO
(Ticket In - Ticket Out)

Regular Ticket IN - pago de puntos Ticket In / créditos por parte del jugador / pagos normales

Restricted Ticket IN - pago de puntos Ticket In / créditos bajo supervisión / no hay pagos

Non Restricted - Ticket IN - pago de puntos Ticket In / créditos bajo supervisión / pago normal

Total Ticket IN - suma de todos los recibos los pagos Ticket In

Restricted Ticket OUT - pago de puntos Ticket In / créditos por parte del jugador / pago normal

Non Restricted Ticket OUT - pago de puntos Ticket In / créditos bajo supervisión /pago normal

Total Ticket OUT - suma de todos los pagos Ticket Out

Medidores AFT / Tito

Current cashable (Canjeable actual) - aviso actual de Cashable IN y Regular Ticket IN

Current restricted (Actual restringido) - aviso actual a partir de Restricted IN y Restricted Ticket IN

Current Non Restricted (Actual no restringido) - aviso actual a partir de Non Restricted IN y Non Restricted Ticket IN

Aspecto de la estadística cashless en el menú servicio F5J.

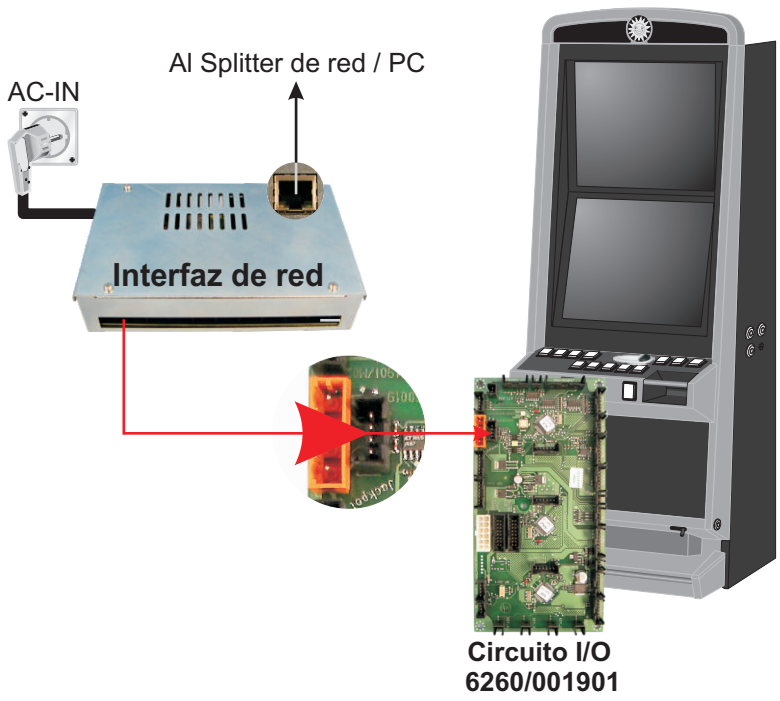
Cashless Statistics

Name	Count	Credits	Currency
AFT Meters			
Cashable IN	0	0	0.00 EUR
Restricted IN	0	0	0.00 EUR
Non Restricted IN	0	0	0.00 EUR
Total IN		0	0.00 EUR
Cashable OUT	0	0	0.00 EUR
Restricted OUT	0	0	0.00 EUR
Non Restricted OUT	0	0	0.00 EUR
Total OUT		0	0.00 EUR

TiTo Meters			
Regular Ticket IN	0	0	0.00 EUR
Restricted IN	0	0	0.00 EUR
Non Restr. Ticket IN	0	0	0.00 EUR
Total IN		0	0.00 EUR
Regular OUT	0	0	0.00 EUR
Restricted Ticket OUT	0	0	0.00 EUR
Total Ticket OUT		0	0.00 EUR

AFT / TiTo Meters			
Current Cashable		0	0.00 EUR
Current Restricted		0	0.00 EUR
Current Non Restricted		0	0.00 EUR

Instalación de máquinas Merkur Gaming
(HiPer4 / GForce / MII Hardware)



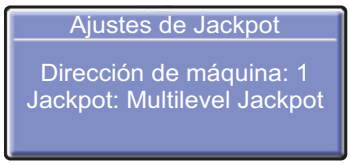
Las ganancias del Jackpot se abonan directamente en la máquina de juego en las direcciones **33** hasta **64.** En las direcciones de las máquinas **1** hasta **32** se tienen que borrar y pagar las ganancias del Jackpot mediante un interruptor con llave. Si se ha configurado el tipo de Jackpot **"Multi Level Jackpot"** y en las configuraciones del sistema se ha configurado el **"3-Level Interactive Protocol"**, sólo se pueden introducir direcciones de 1 a 10. La posible elección del tipo de Jackpot puede variar puesto que el software del Jackpot y el software de la máquina se corresponden a la legislación específica del país.

Si desea conectar más de 10 máquinas de juego en un interfaz a la red use la placa de ampliación y únala al sistema de Jackpot como indicado abajo. Se pueden accionar hasta 32 máquinas como máximo en un interfaz. Con el tipo de jackpot "Multi Level Jackpot" con "3-Level Interactive Protocol" no existe esta posibilidad puesto que sólo se apoyan 10 máquinas de juego.

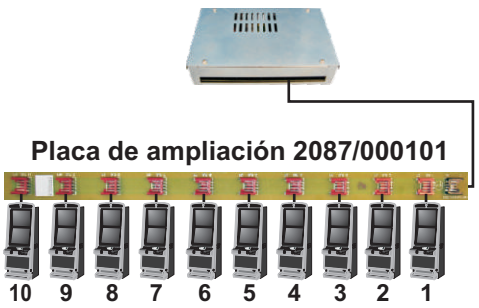
Podrá encontrar una descripción más detallada en el manual de instrucciones de Treasure Mania Jackpot.

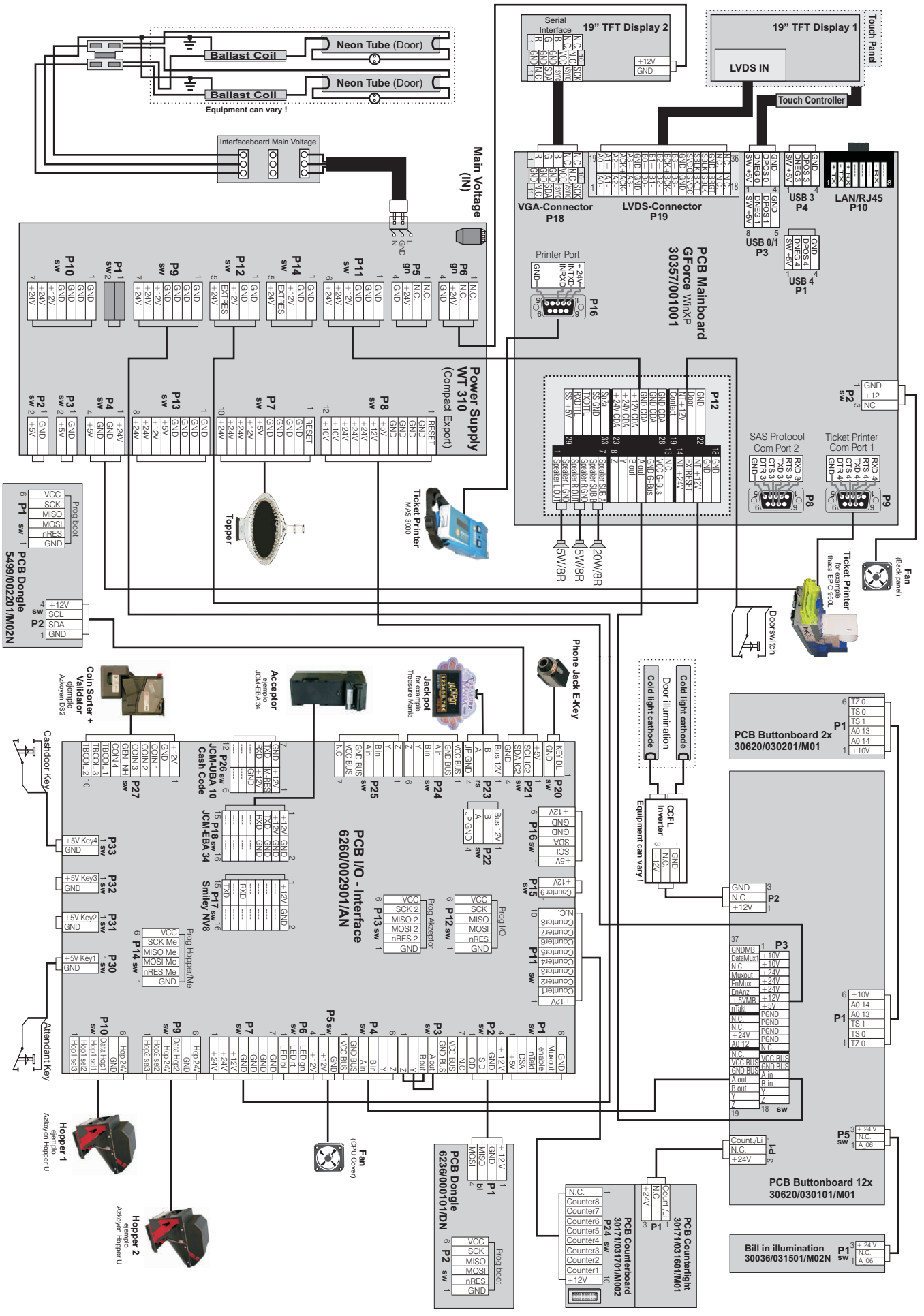
Una el interfaz a la red con el cable de conexión suministrado a la placa I/O de la máquina de juego tal y como se muestra a la izquierda. Pase el cable por los agujeros taladrados para ello en la pared posterior de la máquina y a continuación conecte la máquina.

Gire el interruptor con llave de operación y el menú de servicio aparecerá en la pantalla. Mediante la **tecla ">>"** saltar al menú **F51** y luego con la **tecla "+1"** al menú **F5D** y confirme con la **tecla "Selección"**. Introduzca el PIN y confirme de nuevo mediante la tecla "Selección". Ahora con la **tecla "Selección"** se podrá cargar el menú **F5D** y se podrán configurar la dirección de la máquina y el tipo de Jackpot. Con la **tecla "OK"** se confirman las entradas. Gire de nuevo el interruptor de llave a la posición inicial y la máquina habrá quedado configurada.



Advertencia: Cada dirección de una máquina se puede introducir sólo una vez por grupo de JP.




Ballast Coil
Neon Tube (Door)
Ballast Coil
Neon Tube (Door)
Equipment can vary !
Interfaceboard Main Voltage
Main Voltage (IN)
Serial Interface
19" TFT Display 2
19" TFT Display 1
Touch Panel
LVDS IN
Touch Controller
VGA-Connector P18
LVDS-Connector P19
USB 3 P4
LAN/RJ45 P10
USB 0/1 P3
USB 4 P1
Printer Port
P16
PCB Mainboard GForce WinXP 30357/001001
Power Supply WT 310 (Compact Export)
SAS Protocol Com Port 2
Ticket Printer Com Port 1
Topper
Ticket Printer MAS 3000
5W/8R
5W/8R
20W/8R
Ticket Printer for example Ithaca EPIC 950L
Fan (Back panel)
Doorswitch
PCB Dongle 5499/002201/M02N
Prog boot
Phone Jack E-Key
Coin Sorter + Validator ejemplo Azkoyen DS2
Acceptor for example JCM-EBA 34
Jackpot for example Treasure Mania
Cold light cathode
Door illumination
Cold light cathode
CCFL Inverter
Equipment can vary !
PCB Buttonboard 2x 30620/030201/M01
Cashdoor Key
JCM-UBA 10 Cash Code
JCM-EBA 34
Smiley NV8
PCB I/O - Interface 6260/002901/AN
Prog I/O
Prog Akzeptor
Prog Hopper/Me
Attendant Key
Hopper 1 ejemplo Azkoyen Hopper U
Hopper 2 ejemplo Azkoyen Hopper U
Fan (CPU Cover)
PCB Dongle 6236/000101/DN
Prog boot
PCB Counterboard 30171/031701/M02
PCB Counterlight 30171/031601/M01
PCB Buttonboard 12x 30620/030101/M01
Bill in illumination 30036/031501/M02N

Datos estadísticos actuales F10

F11 **Último borrado de datos**
(Se muestra la fecha del último borrado de datos realizado en el menú F10).

F12 **Suma insertada** (créditos / moneda)
(Se muestra el total de entradas del período actual de recaudación).

F13 **- Monedas** (créditos / moneda)
(Se muestra el total de las monedas introducidas en el período actual de recaudación).

F14 **- Billetes** (créditos / moneda)
(Se muestra el total de los billetes introducidos en el período actual de recaudación).

F15 **Suma de salida** (créditos / moneda)
(Se muestra el total de salidas del período actual de recaudación).

F16 **- Monedas** (créditos / moneda)
(Se muestra el total de las monedas pagadas en el período actual de recaudación).

F17 **- Pago manual** (créditos / moneda)
(Se muestra el total de los pagos manuales del período actual de recaudación).

F18 **Suma de entrada – suma de salida** (créditos / moneda)
(Se muestra el total de entradas-salidas del período actual de caja).

F19 **Juegos jugados**
(Se muestra el total de partidas jugadas del período actual de caja, incluyendo club spins).

F1A **Suma de apuesta** (créditos / moneda)
(Se muestra la suma total de las cantidades apostadas en el período actual de caja.)

F1B **Suma de ganancia** (créditos / moneda)
(Se muestra el total de los premios del período actual de caja.)

F1C **Suma de relleno** (créditos / moneda)
(Se muestra la suma de las recargas efectuadas en el período actual de caja.)

F1D **Pago del hopper** (créditos / moneda)
(Se muestra la suma total de los vaciados de hopper en el período actual de caja.)

F1F **Jackpot suma de premios** (créditos / moneda)
(Se muestra la suma total de los premios Jackpot en el período actual de caja.)

F1H **PARTIDAS A 1C**
(Se muestran las partidas a 1 crédito en el período actual de caja.)

Atención: Los puntos del menú F11 a F1W sólo tienen una función de visualización, no son posibles otros ajustes ni indicaciones ampliadas.

Los puntos de menú en parte son específicos de los juegos y de los países. Pueden variar o no estar activados.

Datos estadísticos actuales F10

F1J **PARTIDAS A 2C**
(Se muestran las partidas a 2 créditos en el período actual de caja.)

F1L **PARTIDAS A 3C**
(Se muestran las partidas a 3 créditos en el período actual de caja.)

F1P **Apuestas quíntuples**
(Se muestran las partidas a 5 créditos en el período actual de caja.)

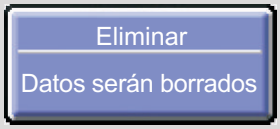
F1T **PARTIDAS TOTALES**
(Se muestra la suma de partidas a 1, 2, 3 y 5 créditos en el período actual de caja.)

F1U **Juegos Gamble**
(Suma total de todos los juegos doble/nada en el periodo de cobro actual)

F1X **Juegos Gamble ganados**
(Suma total de todos los juegos doble/nada ganados en el periodo de cobro actual)

F1Z **Eliminar datos de recaudación** (pantalla F10-1)
(Se borran los datos estadísticos actuales en F10 y se transmiten y guardan en el contador permanente F80. Pulsar la tecla “Seleccionar” para la transmisión y el borrado de los datos en el menú F10. La pantalla muestra el mensaje “Datos serán borrados”.)

Atención: Los puntos del menú F11 a F1W sólo tienen una función de visualización, no son posibles otros ajustes ni indicaciones ampliadas.



(pantalla F10-1)

Los puntos de menú en parte son específicos de los juegos y de los países. Pueden variar o no estar activados.

Mostrar datos estadísticos F20

F21 **Calcular checksums** (pantalla F20-1)
(Pulsar la tecla “Seleccionar”. Atención: Este proceso requiere un tiempo prolongado y no puede ser cancelado. La pantalla muestra el mensaje “Calculando sumas de control por favor espere…”.)

F22 **Cuota fijada / Win quota** (pantalla F20-2)
(Se muestra el porcentaje de ajuste de premios. Para aparatos multi-juego pulsar la tecla “Seleccionar”. Pulsar la tecla “Partida siguiente” para pasar página por las diferentes cuotas. Pulsar la tecla “OK“ para salir de la pantalla.)

F23 **Contenido Hopper 1** (pzas.)
(Se muestra la cantidad de monedas en el Hopper 1.)

F24 **Contenido Hopper 2** (pzas.)
(Se muestra la cantidad de monedas en el Hopper 2.)

F25 **Monedas en caja** (pantalla F20-3)
Pulsar la tecla “Seleccionar”. Se muestra la cantidad de las diferentes monedas que son transportadas al cajón.

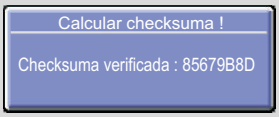
F26 **Billetes en caja** (pantalla F20-4)
(Pulsar la tecla “Seleccionar”. Se muestra la cantidad de los diferentes billetes en la caja del aceptador.)

F27 **Hora**
(Se muestra la hora configurada en el sistema.)

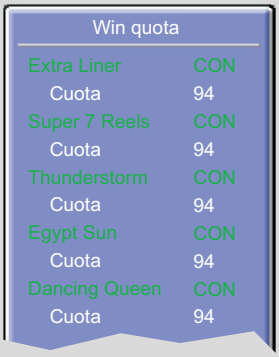
F28 **Fecha**
(Se muestra la fecha configurada en el sistema.)

F29 **Datos locales**
(Se muestran los contadores estadísticos de los locales donde se ha instalado la máquina.)

F2A **Datos anuales**
(Se muestran los contadores estadísticos por años.)

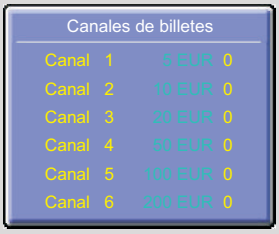


(pantalla F20-1)

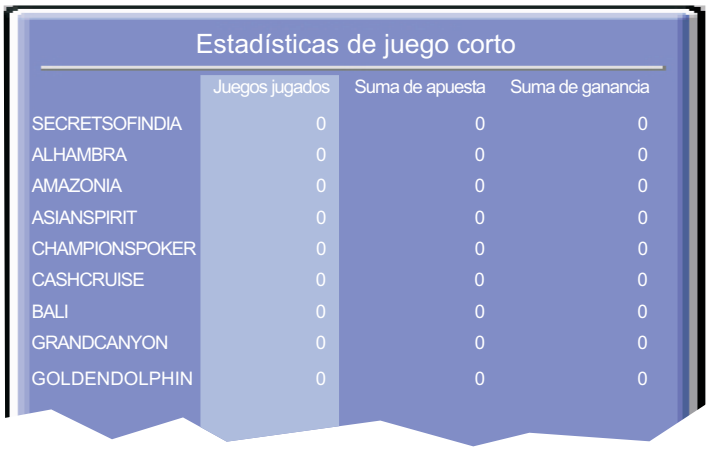


(pantalla F20-2)

(pantalla F20-3)



(pantalla F20-4)


Estadísticas de juego corto

	Juegos jugados	Suma de apuesta	Suma de ganancia
SECRETSOFINDIA	0	0	0
ALHAMBRA	0	0	0
AMAZONIA	0	0	0
ASIANSPIRIT	0	0	0
CHAMPIONSPOKER	0	0	0
CASHCRUISE	0	0	0
BALI	0	0	0
GRANDCANYON	0	0	0
GOLDENDOLPHIN	0	0	0

(pantalla F20-5)

Los puntos de menú en parte son específicos de los juegos y de los países. Pueden variar o no estar activados.

Programa de test F30

F31 **Test de errores** (pantalla F30-1)
(Esta prueba verifica automáticamente los pulsadores, los interruptores y los sensores. Se muestran los resultados.)

F32 **Botones y sensores ópticos** (pantalla F30-2)
(La iluminación se apaga al detectar la función correcta de la tecla pulsada. Para la prueba del funcionamiento correcto del interruptor con llave, girar la misma. El hopper está instalado correctamente cuando el contacto de revisión del hopper está cerrado. Cuando el Hopper contiene la cantidad máxima de monedas, el contacto 1 Máx. está cerrado. Si no, está abierto.)

F33 **LED Test** (pantalla F30-3)
(Todos los LEDs se activan automática y sucesivamente.)

F34 **Rápido LED test**
(Todos los LEDs se activan automática y sucesivamente en una secuencia rápida.)

F35 **Test individual de LED**
(Los LEDs se pueden conectar manual y sucesivamente, uno por uno.)

F36 **Sound test** (pantalla F30-4)
(Se efectúa una prueba de sonido para comprobar los canales de audio.)

F37 **Test de monedas**
(Se pueden comprobar todas las monedas y los billetes. Para más información ver el manual, Pág. 20.)

F38 **Test de imagen** (pantalla F30-5)
(El monitor muestra una pantalla de prueba.)

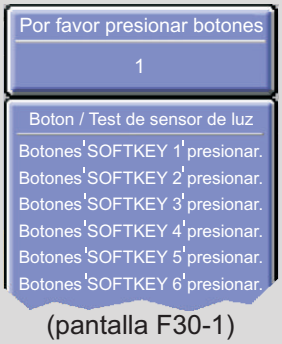
F3A **Test de separador 1**
(Para la prueba, se conecta brevemente la bobina 1 de desvío de monedas, dos veces seguidas.)

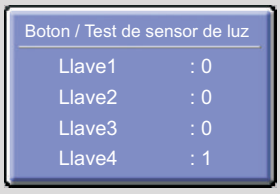
F3B **Test de eyector en Hopper 1** (se requiere PIN)
(Se paga una moneda desde el hopper 1. Atención: Las monedas pagadas se registran en los datos estadísticos, pero se pueden devolver en el menú F37 de la estadística.)

F3C **Test de eyector en Hopper 2**
(Se paga una moneda desde el hopper 2. Atención: Las monedas pagadas se registran en los datos estadísticos, pero se pueden devolver en el menú F37 de la estadística.)

F3D **Test de contador** (se requiere PIN)
(Prueba individual / general de los contadores mecánicos. Atención: Los estados de contadores no se pueden restablecer.)

F3E **Mostrar informaciones periféricas / Hardware Info**
(La información sobre de hardware y la temperatura de la placa base “Mainboard”, y indicación de la revisión de software y de hardware de los aparatos periféricos conectados.)

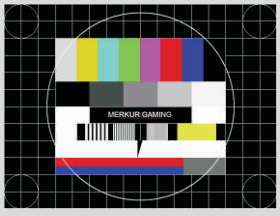

Por favor presionar botones
1
Boton / Test de sensor de luz
Botones 'SOFTKEY 1' presionar.
Botones 'SOFTKEY 2' presionar.
Botones 'SOFTKEY 3' presionar.
Botones 'SOFTKEY 4' presionar.
Botones 'SOFTKEY 5' presionar.
Botones 'SOFTKEY 6' presionar.
(pantalla F30-1)



(pantalla F30-2)

(pantalla F30-3)

(pantalla F30-4)



(pantalla F30-5)

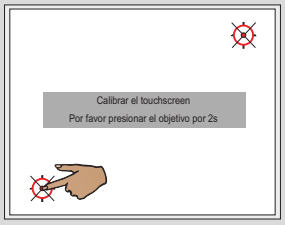
Los puntos de menú en parte son específicos de los juegos y de los países. Pueden variar o no estar activados.

Programa de test F30

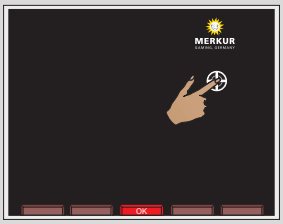
F3F **Calibrar el touchscreen** (pantalla F30-6)
(Ajuste de la pantalla táctil; seguir las indicaciones en la pantalla. Para más información ver el manual Pág. 25)

F3H **Test del Touchscreen** (pantalla F30-7)
(Comprobar el funcionamiento correcto de la pantalla táctil. Para ello se mueve el dedo por encima de la pantalla, el puntero en cruz marca el punto de contacto.)

F3U **Prueba de impresora de tarjetas**
(Comprobar el funcionamiento correcto de la impresora de tickets. Pulsar la tecla “Imprimir” para efectuar la prueba. Para más información ver el manual, Pág. 24.)



(pantalla F30-6)



(pantalla F30-7)

Los puntos de menú en parte son específicos de los juegos y de los países. Pueden variar o no estar activados.

Memoria de errores F40

F41 **Mostrar I-Codes** (pantalla F40-1)
(Aquí se pueden abrir los últimos 100 códigos I guardados.)

F42 **Pago incorrecto en Hopper 2 LS Imp**
(Contador de errores de pagos en hopper 2.)

F43 **Bloqueo de monedas en Hopper 2**
(Contador de errores de atascos de monedas en hopper 2.)

F44 **Error en sensor de luz en Hopper 2**
(Contador de errores en el opto acoplador de salida en hopper 2.)

F45 **Pago incorrecto en Hopper 1 LS Imp**
(Contador de errores de pagos en hopper 1.)

F46 **Bloqueo de monedas en Hopper 1**
(Contador de errores de atascos de monedas hopper 1.)

F47 **Error en sensor de luz en Hopper 1**
(Contador de errores en el opto acoplador de salida en hopper 1.)

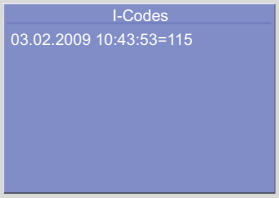
F48 **Error en selector de monedas**
(Fallo del selector de monedas, o este no está conectado.)

F49 **Error en aceptor**
(Se muestra la cantidad de errores en el selector de billetes.)

F4A **Error MAC**
(Cantidad de errores de comunicación con el selector de monedas.)

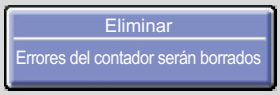
F4B **Error en aceptor**
(Cantidad de mensajes de error del aceptor.)

F4H **Eliminar datos en Menu F40** (se requiere PIN) (pantalla F40-2)
(Pulsar la tecla “Seleccionar” para borrar los datos en el menú F40. Se borran definitivamente los errores registrados en esta memoria de errores F40.)



(pantalla F40-1)

Atención: *Los puntos del menú F41 a F4B sólo tienen una función de visualización, no son posibles otros ajustes ni indicaciones ampliadas.*

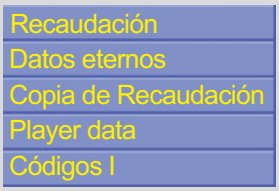


(pantalla F40-2)

Los puntos de menú en parte son específicos de los juegos y de los países. Pueden variar o no estar activados.

Ajuste de montos y eliminar datos F50

F51 **Ajustar tipo de impresión** (pantalla F50-1)
(Seleccionar tipo de impresión: recaudación, datos externos, copia de recaudación, datos de jugador, códigos I y Jackpot. Sólo en combinación con la impresora MAS 3000.)



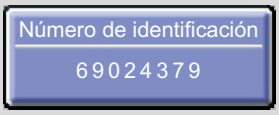
(pantalla F50-1)

F52 **Alarma de servicio**
(Configurar alarma de servicio CON/DES. Cuando esté CONectada, mantener pulsada la tecla “Apuesta” antes de abrir la puerta. Para más información ver el manual, Pág. 21.)

F53 **Ajustar el número de identificación del salón** (pantalla F50-2)
(Para la identificación de la máquina de juego, aquí se puede ajustar un número de sala.)

(pantalla F50-2)

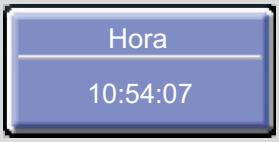
F54 **Colocar el número de identificación de la máquina** (pantalla F50-3)
(Para la identificación de la máquina de juego, aquí se puede ajustar un número de aparato.)



(pantalla F50-3)

F55 **Colocar la hora** (pantalla F50-4)
(Ajustar y guardar la hora actual. Es posible que no se pueda ajustar la hora.)

F56 **Colocar la fecha** (pantalla F50-5)
(Ajustar y guardar la fecha a actual. Es posible que no se pueda ajustar la fecha.)



(pantalla F50-4)

(pantalla F50-5)

F57 **Monto máximo de monedas permitido Hopper 1**
(Cuando se alcance el valor máximo ajustado aquí, todas las monedas siguientes son derivadas al cajón.)

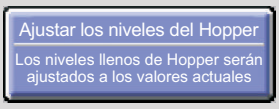
F58 **Monto máximo de monedas permitido Hopper 2**
(Cuando se alcance el valor máximo ajustado aquí, todas las monedas siguientes son derivadas al cajón.)

F59 **Ajustar a nivel lleno en Hopper 1** (pantalla F50-6)
(Ajuste la cantidad de monedas que debe ser observado para el llenado del hopper. Ajuste de fábrica: 0)

F5A **Ajustar a nivel lleno en Hopper 2** (pantalla F50-6)
(Ajuste la cantidad de monedas que debe ser observado para el llenado del hopper. Ajuste de fábrica: 0)

(pantalla F50-6)

F5B **Colocar nivel lleno en Hopper** (pantalla F50-7)
(Confirmar el nivel de llenado de la tolva F59 y F5A para el valor ajustado.Atención: Si no se confirman los valores de nivel de llenado de las tolvas, los datos estadísticos no se calculan correctamente. Por este motivo es indispensable confirmar los valores después de cada modificación en el menú F59 y F5A.)



(pantalla F50-7)

F5D **Juego de Demostración**
(Si una máquina de juego lleva la función demo, aquí se puede activar el juego de demostración.)

Los puntos de menú en parte son específicos de los juegos y de los países. Pueden variar o no estar activados.

Ajuste de montos y eliminar datos F50

F5E **Bloquear canal de monedas** (pantalla F50-9)
(Ajustes de canal de monedas (ancho, estrecho, bloqueado) dependiendo de la programación de canal. El ajuste “estrecho” puede no estar disponible para todas las monedas.)

(pantalla F50-9)

F5F **Bloquear selector de billetes** (pantalla F50-10)
(Ajuste del desbloqueo de billetes. Activar o bloquear los diferentes tipos de billetes.)

(pantalla F50-10)

F5J **Cuota de premio / Win quota**
(Ajuste de la cuota de premios. Aquí se puede ajustar el porcentaje de la ganancia que se puede obtener en el juego.)

F5L **Cambio de lugar**
(Utilice esta opción al efectuar un movimiento de la máquina entre dos locales.)

F5P **Velocidad de pago**
(Ajuste velocidad de pago en miliseg.: de 100 a 1000.)

Los puntos de menú en parte son específicos de los juegos y de los países. Pueden variar o no estar activados.

Ajustes F60

F61 **Colocar límite de no aceptar monedas**
(Posibilidad de poner el límite de contador de créditos a 1 moneda de 20 cts. (20) o el límite normal (6000)).

F62 **Colocar límite de billetes**
(Ajusta el límite de monedas en el Hopper para aceptar billetes.

Ejemplo de configuración 1:
Si el ajuste de F62 es 6000: monedas en Hopper por debajo de 60€ acepta todo; Hopper por debajo de 30€ no acepta billetes 50€; por debajo de 20€ acepta de 5 y 10 y por debajo de 15€ acepta sólo de 5€

Ejemplo de configuración 2:
Si el ajuste de F62 es 10000: monedas en Hopper por debajo de 100€ acepta todo; Hopper por debajo de 70€ no acepta billetes 50€; por debajo de 60€ acepta de 5€ y 10€ y por debajo de 55€ acepta sólo de 5€).

F63 **Vaciar Hopper** (se requiere PIN)
Realizar vaciado de hopper.

Los puntos de menú en parte son específicos de los juegos y de los países. Pueden variar o no estar activados.

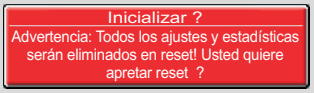
Ajustes F70

F71 **Cambio de selector de monedas**
(Desbloquear el cambio de un comprobador de monedas. Reinicio automático al salir del menú de servicio. Ajuste de fábrica: Bloqueado.)

F72 **Escribir nuevo código PIN** (Identificación de operador) (pantalla F70-1)
(Vale para todas las introducciones de PIN. El código PIN sólo se puede modificar después de introducir el código PIN anterior. Ajuste de fábrica: 1,2,3,4)

(pantalla F70-1)

F73 **Inicializar máquina** (pantalla F70-2)
(El aparato se resetea a los valores de fábrica. Atención: Esto borra todos los datos estadísticos.)

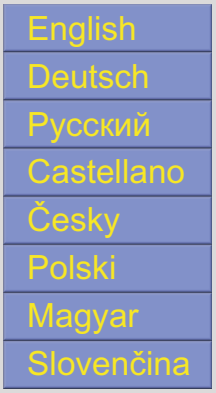


(pantalla F70-2)

F74 **Modus de juego continuo** (pantalla F70-3)
(Conectar el modo de funcionamiento continuo. Éste es un modo de prueba para técnicos, para comprobar el aparato automáticamente durante un tiempo prolongado. Ajustes seleccionables: Activado, Desactivado, con Pago. Ajuste de fábrica: Desactivado.)

(pantalla F70-3)

F75 **Idioma** (pantalla F70-4)
(Por favor seleccione un idioma. Válido sólo para el menú de servicio.)



(pantalla F70-4)

F76 **Aceptador**
(Activar / desactivar el billetero. Los cambios sólo se activan después de una conexión de red. Ajuste de fábrica: Activado.)

F77 **Escrow mode**
(Activar / desactivar la función de escrow (rechazar billete según orden) del billetero.)

F78 **Deshabilitar pago resto billete**
(Activar / desactivar pagar el resto de billete no admitido en créditos.)

F79 **Desactivar Banco**
(Paga los premios sin acumularlos en el banco.)

F7A **Continuar jugando después del juego forzado**
(Activar / desactivar si continúa jugando después de un juego forzado.)

F7B **Nivel de límite del banco**
(Puede ajustar a la baja el nivel máximo del contador Banco, respetando el máximo por su reglamento.)

F7C **Límite nivel de créditos**
(Puede ajustar a la baja el nivel máximo del contador de créditos, respetando el máximo por su reglamento.)

F7D **Entre el nuevo PIN 2.**
(Por defecto 1 2 3 4.)

F7F **Límite de pago manual**
(Cuando se alcance el valor ajustado en el indicador de crédito, ya sólo se puede pagar por medio de pago manual.)

Los puntos de menú en parte son específicos de los juegos y de los países. Pueden variar o no estar activados.

Datos eternos F80

F81 **Último borrado de datos**
(Se muestra la fecha del último borrado de datos realizado en el menú F80.)

F82 **Suma insertada** (créditos / moneda)
(Se muestra el total las cantidades introducidas en todos los períodos de recaudación registrados.)

F83 **- Monedas** (créditos / moneda)
(Se muestra el total de las monedas introducidas en todos los períodos de recaudación registrados.)

F84 **- Billetes** (créditos / moneda)
(Se muestra el total de los billetes introducidos en todos los períodos de recaudación registrados.)

F85 **Suma de salida** (créditos / moneda)
(Se muestra el total de las sumas de salida de todos los períodos de recaudación registrados.)

F86 **- Monedas** (créditos / moneda)
(Se muestra el total de las monedas pagadas de todos los períodos de recaudación registrados).

F87 **- Pago manual** (créditos / moneda)
(Se muestra el total de los pagos manuales de todos los períodos de recaudación registrados).

F88 **Suma de entrada – suma de salida** (créditos / moneda)
(Se muestra el total de entradas-salidas de todos los períodos de recaudación registrados).

F89 **Juegos jugados**
(Se muestra el total de partidas jugadas de todos los períodos de recaudación registrados, incluyendo club spins).

F8A **Suma de apuesta** (créditos / moneda)
(Se muestra la suma total de las cantidades apostadas de todos los períodos de recaudación registrados.)

F8B **Suma de ganancia** (créditos / moneda)
(Se muestra el total de los premios de todos los períodos de recaudación registrados.)

F8C **Suma de relleno** (créditos / moneda)
(Se muestra la suma de las recargas efectuadas de todos los períodos de recaudación registrados.)

F8D **Pago del hopper** (créditos / moneda)
(Se muestra la suma total de los vaciados de hopper de todos los períodos de recaudación registrados.)

F8F **Premios Jackpot** (créditos / moneda)
(Se muestra la suma total de los premios Jackpot de todos los períodos de recaudación registrados.)

Atención: *Los puntos del menú F81 a F8S y F8V a F8Y sólo tienen una función de visualización, no son posibles otros ajustes ni indicaciones ampliadas.*

Los puntos de menú en parte son específicos de los juegos y de los países. Pueden variar o no estar activados.

Datos eternos F80

F8H **PARTIDAS A 1C**
(Se muestran las partidas a 1 crédito en todos los períodos de recaudación registrados.)

F8J **PARTIDAS A 2C**
(Se muestran las partidas a 2 créditos en todos los períodos de recaudación registrados.)

F8L **PARTIDAS A 3C**
(Se muestran las partidas a 3 créditos en todos los períodos de recaudación registrados.)

F8P **Apuestas quíntuples**
(Se muestran las partidas a 5 créditos en todos los períodos de recaudación registrados.)

F8T **PARTIDAS TOTALES**
(Se muestra la suma de partidas a 1, 2, 3 y 5 créditos en todos los períodos de recaudación registrados.)

F8U **Juegos Gamble**
(Suma total de todos los juegos doble/nada en todos los períodos de recaudación registrados.)

F8X **Juegos Gamble ganados**
(Suma total de todos los juegos doble/nada ganados en todos los períodos de recaudación registrados.)

Atención: *Los puntos del menú F81 a F8S y F8V a F8Y sólo tienen una función de visualización, no son posibles otros ajustes ni indicaciones ampliadas.*

Los puntos de menú en parte son específicos de los juegos y de los países. Pueden variar o no estar activados.

Ajuste de máquinas F90

F91 **Sonido en ciclo publicitario**
(Encender/apagar el sonido que acompaña la luz de publicidad.)

F92 **Ciclos de cuotas estadística**
(Estadísticas de los ciclos de partidas.)

F93 **Coinhandler Menu (pantalla F90-1)**
(Efectuar los ajustes de los dispositivos de monedas. Para más información ver el manual, Pág. 23.)

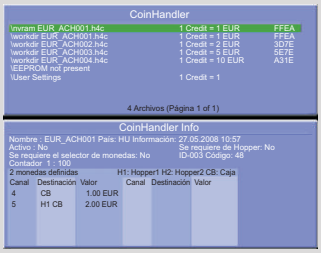
F94 **La máquina inicia con Hopper vacío** (pantalla F90-2)
(Determina el comportamiento del aparato durante la puesta en marcha con la tolva vacía.)

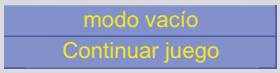
F95 **Club spins**
(Número total de partidas de bonos.)

F9D **Solicitar código reset para los PIN** (pantalla F90-3)
(Genera un código de petición e introducción del código de respuesta solicitado, para restablecer la configuración de fábrica. La solicitud del código de respuesta se efectúa a través del servicio técnico.)

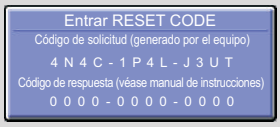
F9E **Indicar número de serie** (pantalla F90-4)
(Muestra el número de serie del aparato.)

F9F **Código de liberación** (pantalla F90-5)
(Introducción de un código de desbloqueo suministrado, para prolongar la duración de trabajo del aparato.)


CoinHandler
\nvram EUR_ACH001.h4c 1 Credit = 1 EUR FFEA
\workdir EUR_ACH001.h4c 1 Credit = 1 EUR FFEA
\workdir EUR_ACH002.h4c 1 Credit = 2 EUR 3D7E
\workdir EUR_ACH003.h4c 1 Credit = 5 EUR 5E7E
\workdir EUR_ACH004.h4c 1 Credit = 10 EUR A31E
\EEPROM not present
\User Settings 1 Credit = 1
4 Archivos (Página 1 of 1)
CoinHandler Info
Nombre : EUR_ACH001 País: HU Información: 27.05.2008 10:57
Activo : No Se requiere de Hopper: No
Se requiere el selector de monedas: No ID-003 Código: 48
Contador: 1 - 100
2 monedas definidas H1: Hopper1 H2: Hopper2 CB: Caja
Canal Destinación Valor Canal Destinación Valor
4 CB 1.00 EUR
5 H1 CB 2.00 EUR
(pantalla F90-1)



(pantalla F90-2)


Entrar RESET CODE
Código de solicitud (generado por el equipo)
4 N 4 C - 1 P 4 L - J 3 U T
Código de respuesta (véase manual de instrucciones)
0 0 0 0 - 0 0 0 0 - 0 0 0 0
(pantalla F90-3)

(pantalla F90-4)

(pantalla F90-5)

Los puntos de menú en parte son específicos de los juegos y de los países. Pueden variar o no estar activados.

Ajustes FA0

FA1 **Configuración de juegos / Game setup** (pantalla FA0-1)
(Efectuar configuraciones de los diferentes juegos. Pulsar la tecla "Seleccionar" para abrir el menú. Ajustes de porcentaje, apuesta, líneas y los juegos.)

FA2 **Limite de ganadoras**
(Limite de ganadoras en bonos)

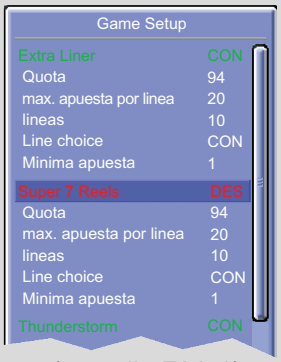
FA3 **Min club bet**
(Apuesta mínima del juego club: 5, 10, 20 bonos.)

FA4 **Conexión de jackpot**
(CONectar o DESconectar los pulsos mecánicos para un Jackpot externo. También es posible ajustar diferentes porcentajes para ajustar estos pulsos. Es muy aconsejable utilizar el ajuste JP counter AUTO. Si se selecciona MANUAL, ver función FA6.)

FA5 **JP: 1 Pulso por**
(En relación con FA4 selección de cada cuantos créditos da un pulso al Jackpot externo.)

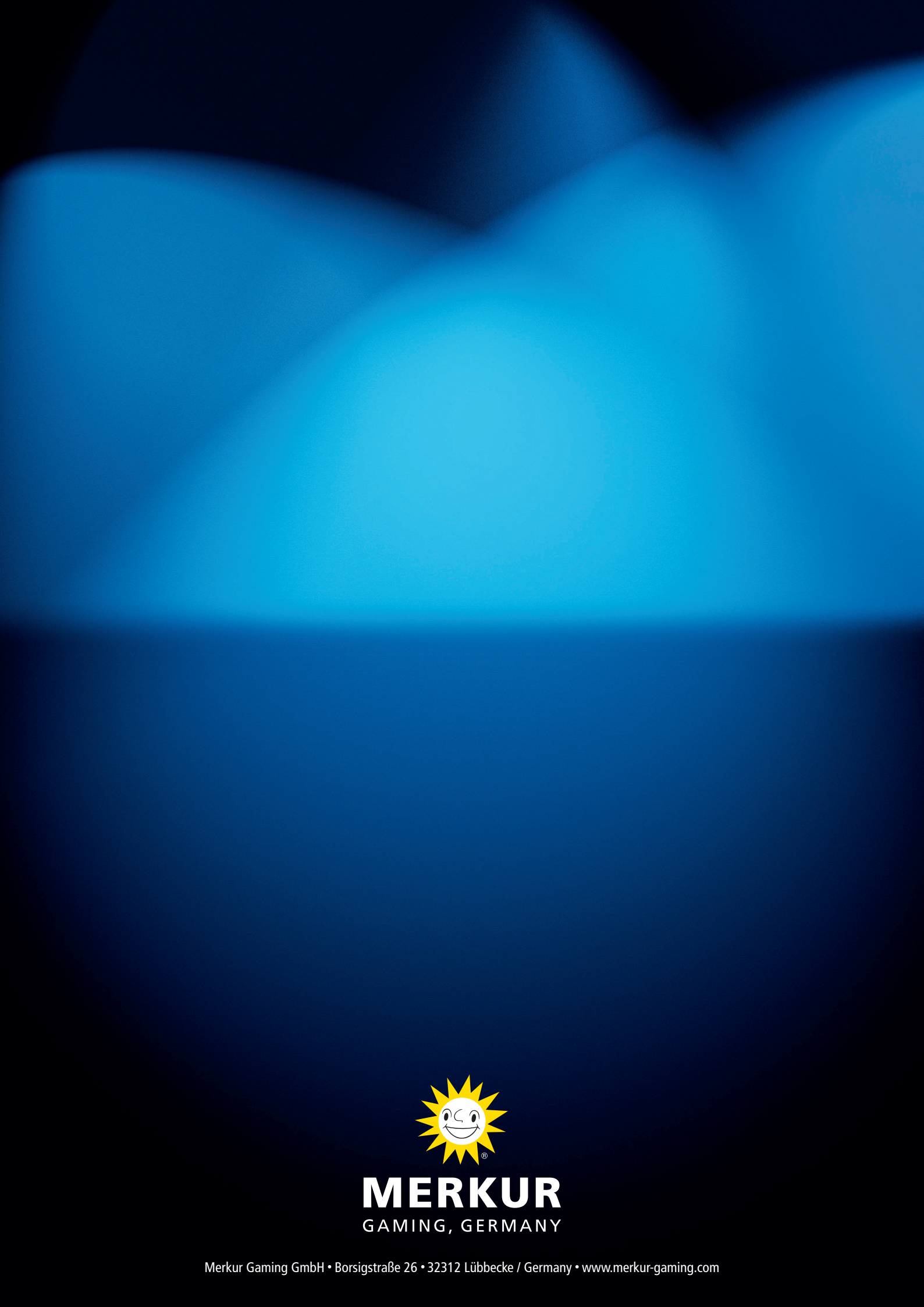
FA6 **JP: 1 Pulso manual por**
(Sólo si FA4 está en MANUAL. Dará un pulso cada x Bonos aquí ajustados.)

FA7 **Club quota regulation**
(Regulación del porcentaje de juegos de Bonos: A, B, C, D o E.Por defecto A: menos premios para apuestas pequeñas.B: un poco más alto de premios que el "A" en las apuestas a partir de 60 bonos.C: un poco más alto que el "B" en todas las apuestas.D: todas las apuestas con el mismo porcentaje, alto.E: igual que el D pero menor porcentaje.)



(pantalla FA0-1)

Los puntos de menú en parte son específicos de los juegos y de los países. Pueden variar o no estar activados.



MERKUR
GAMING, GERMANY

Merkur Gaming GmbH • Borsigstraße 26 • 32312 Lübbecke / Germany • www.merkur-gaming.com